COMMODORE VILÁG • Nr. 35. • V. évfolyam • 1993/5. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

CoV Commodore Világ

Nr. 35.
V. évfolyam • 1993/5.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



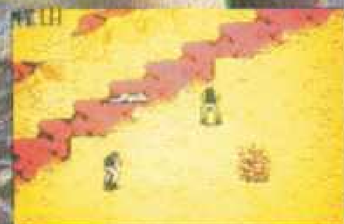
C64 • AMIGA • PC • Plus/4

ART OF CHINA

SCENARIO

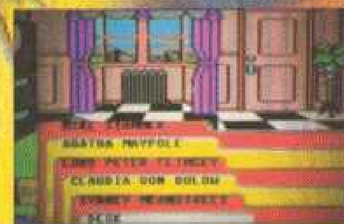


AIRBORNE RANGER



MANCHESTER UNITED

KILLED UNTIL DEAD



WEEN THE PROPHECY



DOGFIGHT

JÚLIUS VÉGÉN MEGJELENIK A CoV NYÁRI DUPLA KÜLÖNSZÁM



MIGHT & MAGIC IV.



Meghosszabbítottuk akciónkat! Ha július végéig megrendeled a PC-s játékok c. könyvet, kb. 200,- Ft-ot megspórolsz!

Most csak: 299,– Ft

A tartalomból: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

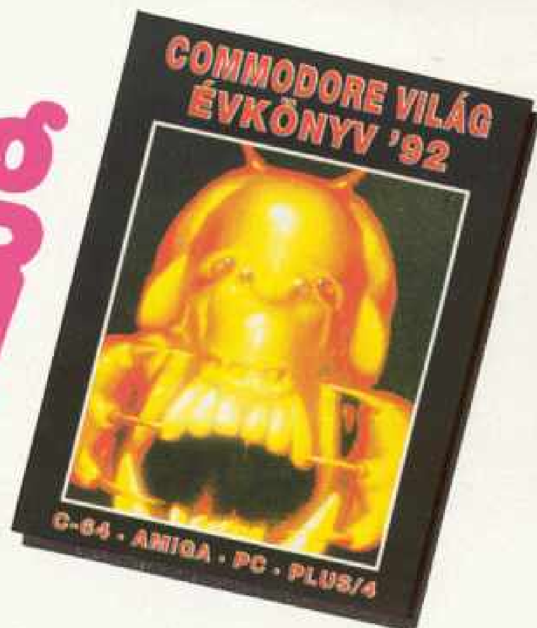
A könyv terjedelme: 220 oldal

Megvásárolható: COMPUTERBOOKS Kft., Budapest, XII. Tartsay V.u. 12. Tel.:,1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén 100,- Ft kedvezmény!

...még kapható!



Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:
A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; **A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni)**: ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK**: Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY**: kb. 10 oldal és a szemünk jojózott, mire bepötyögtük! **DEMOLÓGIA**: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA**: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BŰVÖS CARTRIDGE-EK**: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK**: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)

CoV 35

Commodore Világ
V.évfolyam, 1993/5.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borítóterv: T Miklós
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Bata Gergely
Bors Gábor
Döbör András
Homoki Péter (HaPi)
Jámbor Árpád
Sweet Little 16 Group
Werner Zsolt (DADA)
Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a pénzösszeg címzettje rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényenek hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken.
ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. (SZÁMALK) Könyvesboltja, Bp. XI.Szakasits Á.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u.2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV nyári különszáma a július 19-én kezdődő héten, míg a CoV következő (36.) száma a szeptember 13-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Antal Zsolt, Sopron
Belán Károly, Kiskunhalas
Birkás László, Bonyhád
Bodnár János, Debrecen
Ganyecz István, Békéscsaba
Gáspár Zsombor, Veszprém
Kovács András, Kóny
Szűcs István, Budapest
Szuhaj Imre, Debrecen
Tarbaj Péter, Budapest

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Asztalos István, Pilisvörösvár
Erdei Viktor, Szekszárd
Feich Krisztián, Budapest XX.
Fodor Tamás, Ceglédbercel
Ijjas Tibor, Győr
Kiss Sándor, Bicske
Marosi Józsefné, Esztergom
Turbucz Béla, Budapest XIX.
Zetter Ádám, Miskolc
Zöld Péter, Budapest XII.

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 33-ban közölt rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Barna György, Miskolc
Érsek József, Felsőlajos
Fenyvesi László, Pusztaszabolcs
Rakonczai Anita, Vác
Szabó Péter, Polgár

Épp ez jutott eszünkbe...

A nyári szünetről

Nem lesz nyári szünet, mármint a CoV háza-táján. Sokat gondolkodtunk azon, mit kezdjünk azzal a rengeteg leírással, amit az utóbbi időben küldtetek be, hiszen a Tökös-Mákos rovatba a töredéke sem fér be. Gondolkodtunk azon is, legyen-e CoV 1/2 utánnyomás, ahogy azt kb. 1 éve meghirdettük, ám egy kis példányszámú utánnyomás aránytalanul nagy előállítási költséggel jár. Ezt a két dolgot betettük egy turmixgépbe, jól összekevertük, és máris megszületett az eredmény, egy különszám, amit július végén fogunk megjelentetni. Hát nem nagyszerű, így nyáron sem fogtok unatkozni, és mi is elmehetünk egy picit pihenni, szóval mindenki jól jár. A 64 oldalas különszámban megpróbáljuk úgy 40-50 játék leírását belepréselni, ahogy sikerül. Miután sokan hiányoltátok a szimulátor leírásokat, így a sok-sok játékleírás mellett lesz egy külön szimulátor gyűjtemény is. Lesz egy összeállítás az újabb fociprogramokról, valamint csokorba szedjük azokat az információkat, amelyeket egy-egy — már CoV-ban megjelent — játékleíráshoz kiegészítésként küldtetek. A 64 oldalon túl elhelyezünk egy plusz mellékletet is, amely rövidített formában fogja tartalmazni a Commodore Világ 1/2 értékesebb információit. És mindez elérhető csak **200,- Ft-ért**. Ezen sorok írásakor még nincs megállapodás a terjesztés ügyében, így a legbiztosabban úgy juthatsz hozzá, ha előfizeted. Végül is miért pont a különszám hiányozna a gyűjteményedből?

A NEWS-ról

Az elmúlt számunkban valahogy lemaradtak a papírról a nyilak, így mindenki teljesen free alapon totózgathatta ki, melyik kép melyik infóhoz tartozik. Elnézést kérünk, ezután jobban odafigyelünk.

A játékleírásokról

Változatlanul nagy a morgás a C64 felhasználók részéről, ha ez így halad, lassan ők is kisebbség lesznek, mint a Plusisok. Erről szó sincsen, csak — mint azt már említettük — annyira gyér az új programok választéka, hogy ebben az ügyben mi is nehéz helyzetben vagyunk. Ezen a dolgon persze mindenképpen változtatni kívánunk, rengeteg még a program, ami régebbi keltezésű, mégis sokan kéritek a leírásaikat. Így van ez a mostani számunkban is. A 10-15 oldalas leírások pedig valóban nem valók az újságba, ezentúl az ilyen hosszabb lélegzetű játékleírásokat félretesszük jobb időkre (pl. Évkönyv), vagy folytatásokban közöljük, s akkor sok egyébre is marad hely.

Az egyéb fejezetekről

A programozástechnikai és egyéb szakmai vonatkozású cikkek iránt ugyancsak megnőtt az igény, talán az lehet az oka, hogy már elég régen volt programozástechnika az újságban. Nos, ezen is változtatunk, C64-re a továbbiakban rendszeresen lesz programozástechnikai rész, sőt PC-re is indítottunk egy PC-Info rovatot, már annyira kinőtte magát a Hangkártyacsata! Hogy miért nincs Amigára felhasználói rész? Valahogy erre nem jelentkezett igény. Elsősegély is lesz rendszeresen minden számban a továbbiakban. Az Adventour és Tökösmákos rovatok is futnak, terjedelmük változó, és a nagyobb leírások függvényében lesznek vagy hosszabbak, vagy rövidebbek. A Plus/4 sarkot nem tervezzük 10 oldalra emelni, a Plusi témában érkező levelek száma is folyamatosan csökken, de pillanatnyilag megszüntetni sem kívánjuk a rovatot! A CoVboy Posta is csak kivételesen most dupla terjedelmű, mert jön a nyár, legyen mit olvasni.

A rejtvényről

A múlt havi nyomdahiba kicsit durva volt. Véleményeitek szerint a rejtvény tartalmán is változtatni kellene, mivel egy-egy játékfotó csak egy konkrét géptípushoz kapcsolódik, így akinek nem olyan gépe van, az hátrányos helyzetbe kerül. Nos, mi nyitottak vagyunk, és szívesen fogadunk mindenféle javaslatot a keresztrejtvény kivételével. Szóval, ha a rejtvény átalakítására van valami jópofa ötletetek, azt nyugodtan írjátok meg!

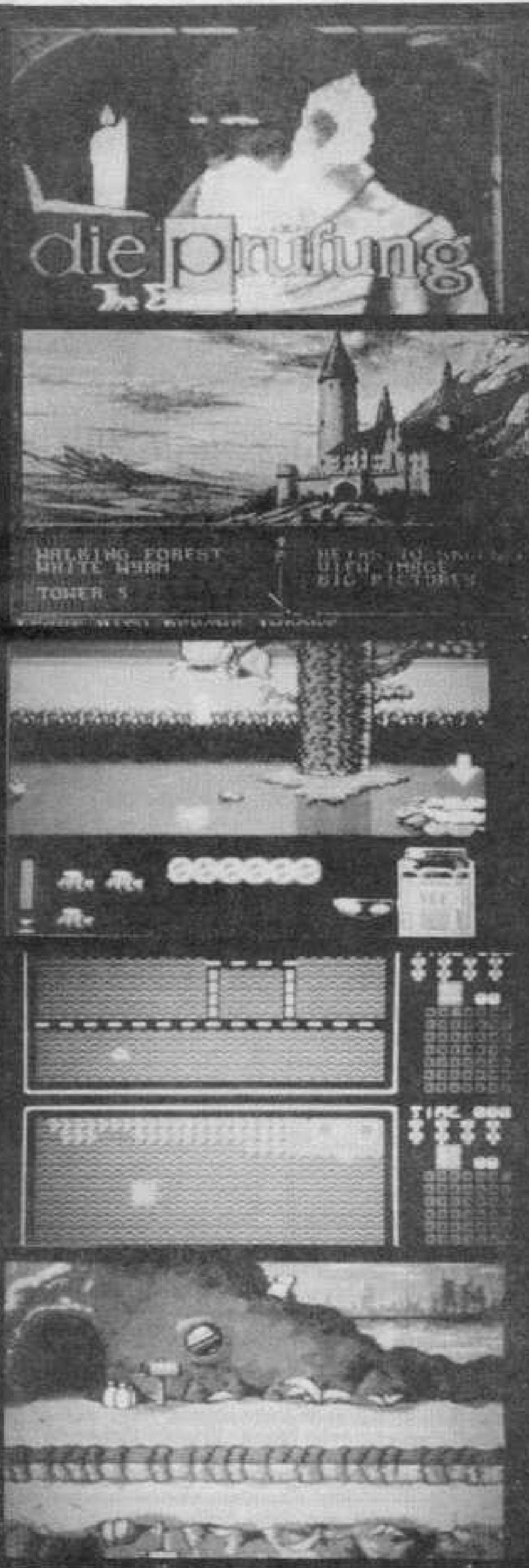
Az 1993-as Évkönyvről

Lesz! Hogy mikor? Azt még mi sem tudjuk, de még az idén. Számításaink szerint már elég jól bejáródott ez a Mikulás környéki megjelenés, véleményünk szerint előbb semmiképpen nem lesz. Arról pedig még korai lenne beszélni, hogy mi lesz benne. A türelem az nagy úr kérem, előbb-utóbb CoV Évkönyvet terem!

A hónap TOP listái:

C64	Amiga	PC	Plus/4
Examination	Ween	Might & Magic IV.	Laser Squad 1/2
Art of China	Monkey Island 2.	Strike Commander	Dizzy III.
Wrath of Demon	B17 Flying Fortress	Spelljammer	Castle Master
Star Commander	Chuck Rock II.	Freddy Pharkas...	Extasy
Pirates!	Legends of Valour	Xenobots	Way Out
Inherits o.t.Throne	A-Train	Eye of the Beholder 3.	Heroic
Cool World	Civilization	Stunt Island	Fancy World
Int.Truck Racing	Star Trek	Ultima Underworld II.	Puzznic
Fly Harder	Indy IV. Adv.	Dune 2.	Cloud Kingdoms
Elvira II.	Trolls	Unlimited Adventures	3D Pool

NEWS



ADVENTURE

— PC —

A *Westwood Studios* vezetőségének nagyon piszkálhatta a csőrét, hogy az *Eye of Beholder* sorozat lépten nyomon a dobogó élvonala felé tör. Most úgy gondolták tenni kéne valamit azért, hogy ez a *EOB* egyeduralom végre megtörjön ezen a téren. Hamarosan kiadják a **Lands of Lore: The Throne of Chaos** c. programjukat, mely, ha minden igaz túl fogja szárnyalni az *EOB* sikereit. Hmmm? Majd 'meglássuk'!

— 64 —

Vannak olyan játékok, melyeket nehéz megszeretni, azután még nehezebb — néha lehetetlen — abbahagyni. Úgy gondoljuk, hogy a *Bard's Tale* rajongók tudnának erről mesélni. Most őket kényezteti a *KINGSOFT*. A **The Examination** című proggyban a karakter-generálástól a varázslatokig, a bekalandozandó nagy területektől a mesebeli figurákig minden benne van, ami csak egy „vérbeli" RPG-hez kell. Feltétlenül szerezd be!

— 64 —

Milyen játékot is adna ki az *Adventure Soft*, ha nem kalandot, erre még nem igazán találtuk meg a választ, de nem is kerestük, mert megint egy kaland pottyant ki a karmaik, bocsánat KARMA-ik közül. A **Simon the Sorcerer** egy humoros hangvételű kalanjáték, melyben sárkányokkal kell megvívnunk, szörnyekkel kell csatáznunk, s eközben szétszakadunk a röhögéstől, olyan jó poénokat illesztettek be a játék menetébe **(Csak nem a 'majomszigetről' lopták? — CoVboy)**.

— PC —

Ha azt mondjuk *SSI*, ... ismerős a mondat kezdete? Na igen, ezúttal sem maradunk *SSI* játék nélkül. A szerepjátékok mániásai hamarosan felszabadíthatnak néhány tucat HD-s lemezt, hogy feltankolják az **UNLIMITED ADVENTURES** összes byte-ját. Az *SSI* is fejlődött, ezúttal a 2D és 3D dungeon perspektívák kombinálása, új szörnyalakok megjelenése, ragyogó betétgrafikák teszik igazán élvezetessé a játékot, mely dungeon-jainak feltérképezése nagy valószínűséggel nem semmi munka lesz. Kár, hogy egyes helyszíneknek nagyon *M&M 4* szaga van...

AKCIÓ

— 64, A —

Mit teszünk, ha egy gonosz démon elrabolja menyasszonyunkat? Ahelyett, hogy hálát adnánk az égnek, alkalmazzuk a következőket: szerezzünk egy kardot, pattanjunk fel legjobb lovunkra, gyűjtsünk minél több élet- és varázserőt, mészároljuk le az összes utunkba kerülő szmörföt, dwarfot és törpedémont, majd ütközzünk meg a főgonosszal, és mentsük meg szegény lánykát, hogy végre egymáséi lehessünk. Bár a **Wrath of Demon** alaptörténete Amiga-ra rég elkészült, nem lehetett könnyű dolga a *READYSOFT*-nak, mire hatvannégyesítette a programot, hiszen a Zzap már '91 júliusában beharangozta a játék megjelenését. Remek munkájukat dicséri, hogy az egyes jelenetek kivitelezése a legendás *Shadow of the Beast*-et is megközelíti, sőt... Mindenképpen érdemes kipróbálni!

— 64 —

Valószínűleg a vietkongok által méltán rettegett amerikai nehézbombázó — a B52-es ihlette meg a *CODE MASTERS* csapatot, amikor létrehozták a **BEE 52** című programot. Hogy ez nem a szimulátorok közt szerepel, annak az a prózai oka, hogy **Bee 52** egy rendkívül szimpatikus méhecske, aki csak a mi segítségünkkel tudja összegyűjteni megfelelő mennyiségű virágporát, természetesen kikerülve, vagy DDD-vel ártalmatlanná téve a rá leső gonosz rovarokat.

— 64 —

Ha a testvéred végre befejezte a CoV 1-34 böngészését, vagy meglátogat a cimborád, feltétlenül mutasd meg neki a **Bolo** című játékot. Ahhoz képest, hogy a *FIRST BLOOD* csapatról még nem sokat hallottunk, egész tisztességes kétszemélyes harckocsis lövöldözést hoztak össze. Az a jó az egészben, hogy a viszonylag nagy játékterületen egész sokáig vadászhatunk egymásra. Jobb helyeken egy dobozos sör jár a „győző"-nek.

— 64 —

Az *Invaders* nevű egykori pénznyelő játék-gép ötletét már tavaly (vagy tavalyelőtt) fölhasználták a *Super Space Invaders*-hez. Ugyanehhez az ötlethez folyamodott az *X-AMPLE ARCH.*, a **Megastarforce** kivitelezésekor, a grafika színvonalán viszont lényegesen javítottak. Így a shoot'em up rajongók már kifejezetten szebb idegenekre lövöldözhetnek, feltéve, ha bírja a joy-uk.

— 64, A —

A hónap egyik legnagyobb dobása a *GENESIS SOFTWARE* nevéhez fűződik. A **Nobby the Aardvark** néhány hete még csak demo szinten létezett, mára azonban elérte a 100 %-os állapotot, és mondhatjuk kifejezetten élményt nyújt a program kivitelezése, nem beszélve a játszhatóságáról, amely nem utolsó szempont. A mászkálós ügyességi programok között szerintünk simán veri akár a *Toki*-t, akár a *Chuck Rock*-ot, pedig azok sem voltak rosszak. Külön szeretnénk felhívni a figyelmet a rajzfilm-szerű bevezetésre, melyet nem érdemes a tűzgombbal megszakítani.

— A, PC —

Terminátor hívők figyelem!!! Jön a **Terminator 2029** a *Bethesda Software* jóvoltából. Célunk természetesen a terep megtisztítása Terminator barátunkkal. Hogy mégis miért említjük meg a játékot? Nos a digi animációk igen szépek, sőt új karaktert is generálhatunk!

— 64, A, PC —

Mivel az *OCEAN SOFTWARE* hónapok óta nem hallatott magáról, várható volt, hogy újabb nagy dobásra készülnek. Nos, biztosak vagyunk abban, hogy a **Sleepwalker**-rel elérik céljukat. Azonkívül, hogy a programot teletűzdelték jónéhány eredeti és igencsak szórakoztató elemmel, a sprite-ok kivitelezése és animációja még a rendkívül népszerű (persze szintén *OCEAN*-os) *Hudson Hawk*-ét is túlszárnyalja. Biztos, hogy ez az ügyességi játék az elkövetkező hónapok egyik legnagyobb slágere lesz.

— A, PC —

A *Chuck Rock II.* nem is olyan rég még újdonságnak számított a *CORE* csapattól. Azóta kihozták a piacra a *Darkmere*-t is, melyről a CoV 29/30 NEWS-ban már szóltunk. Június idusa pedig egy újabb játékot szült meg *CORE*-éknál. A **BLASTAR** c. piff-puff alkotásban egy alattunk hömpölygő, hullámzó bolygófelszín felett RAP-ülve kell pusztítanunk az ólálkodó (z)űrhajókat. SHIT.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —

Hiába, a *Kick off 2.* és az *I Play 3D Soccer* óta nem nagyon érdemes foci-szimulációt gyártani, maradtak inkább a manager-programok. Ennek a sornak egy újabb tagja a **Jimmy's Super League**. Maga az anyag nem nagy durranás, az alkotó szellemcsapat (*The Ghost*) nem kápráztat el újdonságokkal, sőt *Jimmy*-ből is csak *Hendrix*-et és *Page*-t ismerjük, de aki kedveli a műfajt, annak a gyűjteményébe ez is belefér.

— 64, A —

Ha 2-3 hónapja az *Int.3D Tennis* nem aratott volna le minden babért az összes teniszprogram elől, akkor sem hisszük, hogy sok dicséretre számíthatna az *IDEA* a **Smash** című stuffjáért. Mintha a programozó, — főleg a grafikus — sokkal több gondot fordított volna a háttér és a sprite-ok megalkotására, mint magára a játszhatóságra. Így aztán egy szép kivitelű, nagyokat „lengő" háttér előtt két ügyetlen mozgású bajnokjelölt püföli 2D-ben a jobb sorsra érdemes labdát.

— PC —

A CoV 22-ben — kb. másfél éve — már beharangoztuk egy mega-hiper-szuper-giga-terra... repülőgépszimulátor megjelenését. Ami késik az csak jó lehet, mert a **STRIKE COMMANDER** csak most jelent meg (persze csak PC-re, mert az Amigások még mindig a töltényhevedereiket keresgetik). Az *Origin* alatt működő *Chris Roberts* bátyó feltehetően nem akarta, hogy olyan 'bug'-osan startoljon a játék, mint ahogy az a *Wing Commander* esetében itten-ottan becsusszant. A **SC** valóban tökéletes, bár egy picit meghízott, kell vagy 40 Mega szabad hely, 4 MB RAM, és persze 386-os gép. Szép volt *Chris*!

STRATÉGIA

— A, PC —

A *Software 2000* véleménye szerint a jéghoki akár 2000 sportja is lehet, na persze a bibliai végnek ehhez tűz helyett mondjuk jeget kéne hoznia. Hogy az **EISHOCKEY MANAGER**-t mégis itt említjük meg, és nem a szimulátorok között, annak az az oka, hogy a játék előnyben részesíti a stratégiát, melyre szükségünk is lesz, ha csapatunkat győzelemre szeretnénk vinni. A grafika talán nem felel meg 1993 elvárásainak, mindezt azonban kárpótolja az izgalmas menedzselés. Akiknek tetszett a *Bundesliga Manager Professional*, ebben a programban sem fog csalódni!

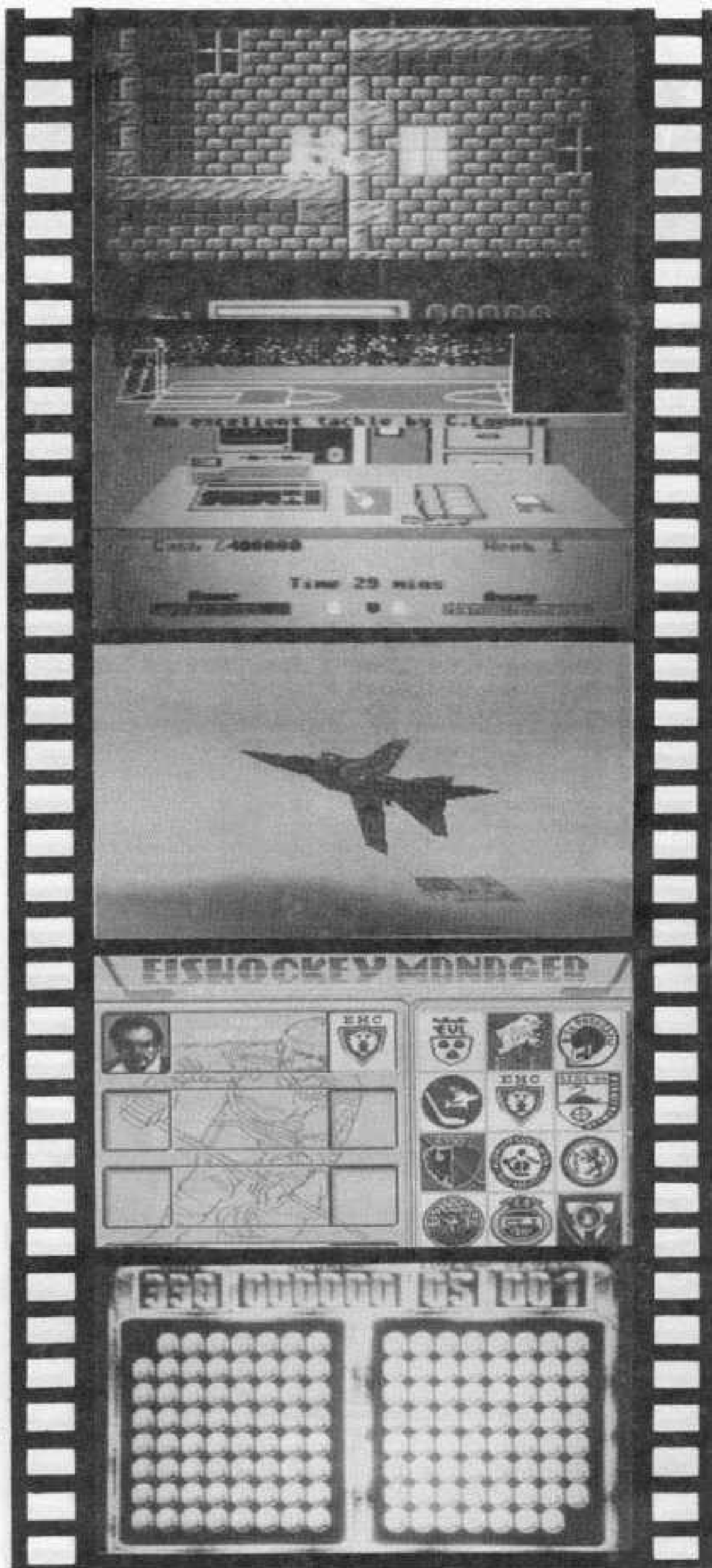
LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

VERLAG-ék úgy látszik továbbra is a logikai játékokban akarnak nagyot alakítani. Lehet, hogy ez éppen a **CIRCUIT** című progival sikerül nekik. A feladat lényege, hogy az elektromosságot a kijelölt irányba terelve meghatározott helyére juttassuk. Ahhoz, hogy a játék valósághűbb legyen, az áram közel valódi sebességével mozog, úgyhogy nem árt kicsit felpörgetni lassuló agyunkat.

— 64 —

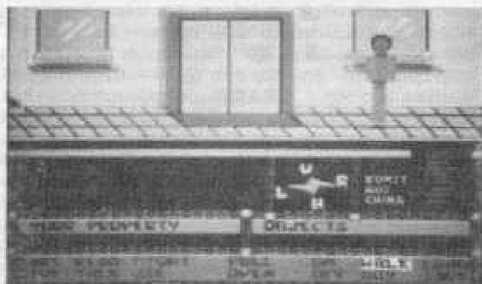
Nem tétlenkedik hazánk népszerű csapata az *OTHIS Software* sem. Augusztusra megjelenik a **TRANS LOGIC GAME**. A gép által megadott alakzatokat kell kiraknunk a golyók segítségével. A golyókat a joystick+tűz segítségével tologathatjuk. Ha kész az alakzat, a space segítségével mehetünk tovább. A demo alapján jó kis játéknak tűnik, kíváncsian várjuk a 100 %-os verziót!



ART OF CHINA



CoVboy a minap beordít a HQ ajtaján: *Hallottátok, hogy megjelent 64-re a 'H'árt ov csájna?* Őszintén szólva igen meglepődtünk, de rögvest kutakodni kezdtünk a HOT stuffok között, miközben egyre világosabbá vált a felismerés, CoVboy már vagy 2 éve nem pucolta meg a fülét, de úgy látszik mi sem, innen a félreértés. No de, ha már előkerült az Art of China, gondoltuk megnézzük közelebbről...



A program 1991-ben készült (bár van benne egy '92-es keltezés is...). Eredetileg német nyelvű volt, de a *RED SECTOR* csapat lefordította angolra (Hm, nem igazán tökéletesen...). Az alkotók mindent elkövettek, hogy egy *Zak Mckracken*-hez hasonló játékot hozzanak össze, és ez többé-kevésbé sikerült is nekik.

Némi töltögetés után megcsodálhatjuk (?) az intro-t, amelyből kiderül, hogy hőseink szüleik balesete után egy csendes kisvárosban óhajtanak letelepedni, ahol azonban egy véreskezű banda uralkodik blablabla, a lényeg az, hogy végül csak egy hősünk marad, aki megesküszik, hogy bosszút áll **(Azt mondta a hőse, hogy nem maradt egy őse [se] — CoVboy)**. E drámai kezdés után következzék maga a játék.

Az irányítás egy menüből történik. A tárgyakra való hivatkozást két „ablak" segíti: az egyik a jelenleg nálunk lévő tárgyakat tartalmazza, a másik a helyszín tárgyait (joy bal/jobb: váltás a két ablak között, fel/le: tárgy kiválasztása). Az igék:

- **Take**: Egy tárgy felvétele;
- **Read**: Valami megvizsgálása;
- **Fight**: Harc (nem csak személy ellen!);
- **Pull**: Valamilyen objektum meghúzása;
- **On**: Egy szerkezet (pl. számítógép) bekapcsolása;
- **Walk**: Mozgás. Kiválasztása után mozdítsuk a joy-t a kívánt irányba (az „iránytűn" is megjelenik), majd tűzgomb, és már megyünk is;
- **Load**: Kimentett állás betöltése;
- **Give**: Egy tárgy átadása a jelenlevő személynek;
- **Talk**: Megpróbálhatunk kommunikálni az általunk kijelölt személlyel;
- **Use**: Használ. Mindig két tárgy kijelölését várja, mindegy, melyik ablakból;
- **Open**: Egy objektum kinyitása;
- **Off**: Az ON ellentéte, valami kikapcsolása;
- **Buy**: Vásárlás;
- **Save**: Állás elmentése;

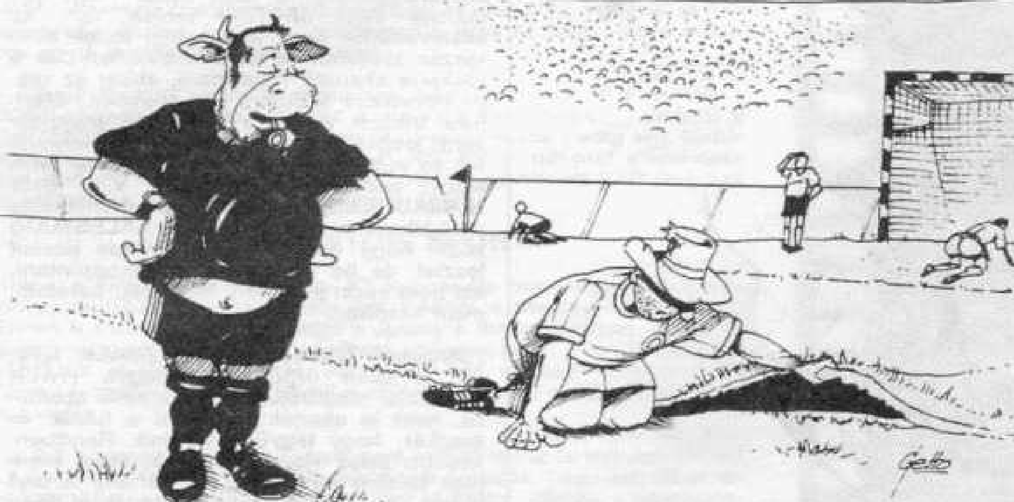
A játék egykori testvérünk szobájában kezdődik. Körül lehet nézni, érdekes hely, de inkább vegyük fel a következő tárgyakat: **BATTERY, PAPER WEIGHT, DISK, BANKNOTE**, majd távozzunk (**WALK R**). Ezután kisebb gyalogtúra következik: 3-szor **WALK L**. Elolvasgathatjuk a feliratokat, amelyekből kiderül, hogy karate-tanfolyam folyik, tehát **WALK V**. Innen tovább balra van egy metró-lejárat, amit azonban egy barátságtalan rocker őriz. Ha belekötünk, akkor — karate ide vagy oda — a játék végetér. A pénzünket elfogadja, de nem történik semmi. Itt nem sokra megyünk. (Akinek *RED SECTOR* törése van, az észrevehette, hogy a helyszín ablak nem igazán tökéletes ezen a helyszínen. Ha a rockerre akarunk hivatkozni, akkor az utána következő semmire kell clickelni.) Menjünk inkább vissza a házunkig, majd tovább jobbra (5-ször **WALK R**). Itt menjünk be, és vegyük meg a ninja-ruhát (csak arra van pénzünk) (**WALK V, BUY NINJADRESS**). Az eladó kommunikációs próbálkozásainkra (**TALK SALESMAN**) közli, hogy éppen egy új arcade játékot tesztel, de ha megpróbáljuk lekoppintani, azt nem veszi jó néven. Nem baj, barátom, majd később...

Folytassuk felfedezőutunkat (**WALK L,R**). Az itt talált ürgével társalogva (**TALK CITIZEN**) megtudjuk, hogy ő most szomorú, mert le akarják rombolni a házát, és megkér, hogy tegyünk valamit. Rendben, később majd visszatérünk rá. Most menjünk tovább (**WALK R**). Itt néhány tartályt látunk (hősünk hevesen tiltakozik minden kísérlet ellen), valamint egy épületet, aminek tönkretették a biztonsági zárját, de azért az ajtó zárva van. Nem baj, törjük be, és máris szabad az út (**FIGHT, WALK V**). Elsősorban vegyük fel a szerszámokat, másodsorban menjünk innen (aki ráér, az próbálkozzon a hordókkal — **TONS**, és a folyadékkal — **LIQUID**) (**WALK L,L,L**). Most a számtech. bolt előtt állunk. Vadiúj késünkkel szerzünk egy kis meglepetést az eladónak (**USE KNIFE ON CAR TYRE**). Barátunk meglép, majd visszakapjuk az irányítást. Menjünk be a boltba, és lopjuk el a tesztelés alatt álló játékot (**WALK R, V, USE DISK ON COMPUTER**). Barátunk nagyon örül magának, így akár tovább is mehetünk (**WALK L,L,L,V**). Most számítógépmániás barátnőnk házában vagyunk, aki köszönés gyanánt új programok iránt érdeklődik. Adjuk neki a lemezt (**GIVE DISK WITH A GAME**), mire boldogan távozik (végigjátszani a játékot...). Most már használhatjuk a számítógépét (**ON COMPUTER**). Hősünk közli, hogy megváltoztatta az építkezési terveket (logikus...). Most visszamehetünk szomorú ismerősünkhöz, aki hálás, és ad is cserébe valamit (**WALK L, R, R, R, TALK CITIZEN**). Ez a tárgy **TAPE RECORDING** névre hallgat, de tulajdonképpen egy scroll egy darabkája (szóval itt valami nagy fordítási baki lehet...). Most menjünk tovább (**WALK R, R**). Itt meg lehet próbálkozni az elektr. kerítéssel és az ajtóval, de úgysem sikerül. Feszítsük fel inkább a csatornatetőt a pajszerral, és menjünk le (**USE CROW BAR ON LID, WALK V**). Itt egy síremléket találunk egy hiányos scrollal egybekötve. A scrollon használjuk „magnófelvételünket" (**USE TAPE RECORDING ON SCROLL**), és rejtélyes hangok közepette elteleportálódunk.

A következő helyszínen egy szerzetest találunk, aki hosszas előadást tart egy ránk váró feladatról (csak azt felejti el közölni, hogy mi az), majd távozik. A könyvet el lehet olvasni, nagyon tanulságos, aztán követhetjük a szerzetes példáját (**WALK L**)...

Először azt hittük, hogy a szerzetes tréfált meg bennünket, azután rá kellett döbbennünk, hogy a RED SECTOR volt az. Nincs valakinek egy „nem kifagyós" verziója? Akkor majd lesz folytatás is!





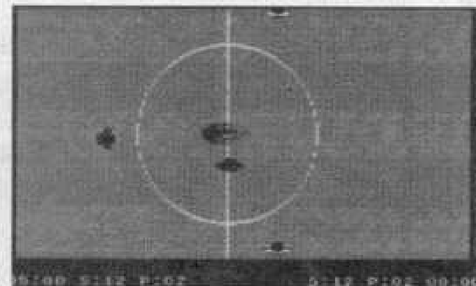
MANCHESTER UNITED

Sokan neheztelteték ránk, hogy nem nagyon rajongunk a sportjátékokért, ugyanis a CoV hasábjain ritkán találtok sportjátékleírást (ezen belül is a focit). Hát akkor legyen. Előljáróban annyit szeretnénk elmondani a foci kedvelőinek, hogy a nyári különszámban egy csokornyi fociról lesz összefoglaló. Akit érdekel, hozzáférhető július végén az újságárusoknál, de tőlünk is megrendelheted.

Ezt a progit a Krisalis nyomatta a piacra 1991-ben, legfőbb érdekessége, hogy szinte minden ismertebb géptípuson megjelent, bár Plusis verzióról nem van tudomásunk. Szóval a game teljesen ikonvezérelt. A C64 tulajk Betöltés után örömmel tapasztalhatják, hogy nincs címképernyő. Ez mondjuk a T.törő Úr munkásságát dicséri. A képernyőn egy ide-oda ugráló labda alakú kurzonnal és öt európai ország zászlajával találkozunk. A program e öt nyelven képes velünk kommunikálni (angol, francia, német, olasz, spanyol). Miután kiválasztottuk a megfelelő nyelvet, újabb döntés elé állítanak: BEK-ben, KEK-ben vagy UEFA-ban kívánunk tetszelegni, esetleg régiállást folytatnánk? Ha ezen is túl vagyunk, és elolvastuk a készítők névsorát egy menübe jutunk.
Az irányítás C64-en a JOY 2-es porton keresztül lehetséges.

A főmenü pontjai (balról-jobbra)
1.) SAVE GAME, állásmentés.
2.) A BEK küzdelmeit, párosítását, eredményeit követhetjük figyelemmel.
3.) KEK-ben csinálhatjuk ugyanezt.
4.) Úgy 170 európai kupacsapattal vívhatunk edzőmérkőzést, ha már kiestünk a kupából, és nem indítunk új szezont (JOY előre-hátra: szelektálás, x-nem, „pipa"-igen)
5.) Egy új menübe kerülünk:
- pipa: vissza a főmenübe
- 1.sor, 2. ikon: a mérkőzés idejének beállítása (04-90 perc)
- 1.sor, 3. ikon: manager üzemmód be-ki (a computer az erőviszonyok alapján számítja ki a végeredményt)
- 2.sor, 1. ikon: a manager, ill. csapat nevének megváltoztatása.
- 3. sor, 1. ikon: a csapatot ember, vagy gép irányítsa.
- 3. sor, 2. ikon: a kapust ember, vagy gép irányítsa.

Ennyi választási lehetőségünk van itt, visszatérhetünk a főmenübe.
6.) Az UEFA küzdelmeibe nyerhetünk bepillantást.
7.) A SZUPER és a VILÁG-kupa mérkőzéseinek eseményeit figyelhetjük le.
8.) Ezen ikon segítségével végignézhetjük a MU és az ellenfél játékosainak tulajdonságait (gyorsaság, erőnlét, stb.) a lényeg az, hogy minél nagyobb számok állnak az adott játékos neve mögött, annál többet ér.
9.) Kilépés a szezonból, a gép megerősítést kér.
10.) A program egyik legfontosabb része, mert itt állíthatjuk be csapatunk taktikáját, összeállítását, a cserepad összeállítását, és az egyes sorok (hátvéd, középpályás, csatársor) teljesítményét. Ez a rész roppant bonyolult, mindenki próbálja ki maga, talán menni fog... Ha az ellenfél csapatát választjuk az ikonra lépés után, az ellenfél csapatán csak az egyes sorok teljesítményét növelhetjük, illetve csökkenthetjük. Ez felel meg egyben a nehézségi fokozat beállításának is.
Visszatérve csapatunkhoz, hatféle formáció közül választhatunk, mi a 2-3-5-öst javasoljuk, de ezt döntse el mindenki maga. A taktikát a két nyíllal jelölhetjük ki, a játékosokat pedig a labdát a mezekre húzva (kék = kapus; sárga = hátvéd; lila = középpályás; zöld = csatár). A '+'/'—' segítségével gyengíthetjük/erősíthetjük az egyes sorokat (ellenfélé is lehet). E képernyőből a pipa ikon választásával léphetünk ki.
11.) Play. A tűzgombot megnyomva a gép kiírja a két szembenálló csapat nevét és csak arra vár, hogy parancsot adjunk a játék betöltésére. (Természetesen az otthon játszó csapat neve áll elől).
Rövid töltögetés után a gép kiírja a csapatok nevét, azt, hogy melyik félidő következik, a mérkőzés állását és az összesített állást. PRESS FIRE BUTTON, és indul a meccs!
A játékosok, és a bíró befutnak a labdával, leteszi a bíró a labdát a kezdőpontra, szájához emeli a sípot és na vajon mit csinál? Ezután már csak rajtunk múlik, a siker. A C64 és Amiga/PC/Atari stb. változatok alapvetően csak a mecss kivitelezésében térnek el egymástól. A C64 verzióban a pályát felülről látjuk:



16 bites gépeken viszont fantasztikus élményt nyújt a játék, hiszen a pályát úgy látjuk, mintha a TV-ben néznénk a meccset.



C64-en ettől függetlenül a játszhatóság kiváló. Tűzgombra rúgunk, ha nálunk van a laszti, vagy becsúszunk és utána rúgunk. Ha egy-egy becsúszásnál jól találjuk el az ellenfelet, akkor azt szabadrúgással, vagy színes lapokkal díjazza a bíró. Akér le is küldhet a pályáról. A meccs élvezetességét emeli a gólok változatossága. 16 bites gépeken szabadrúgásnál, szögleteknél még megadhatjuk a labda irányát és erejét is.

Fontosabb kezelőbillentyűk (C64):
RUN/STOP — PAUSE
SPACE — megnyomásával átugorjuk a holtidőt (a játékosok és a bíró bevonulását, a szabadrugást elvégző játékos baktatását vissza a tetthelyhez, stb.) úgy, hogy közben nem múlik el életünkből, a mérkőzésből a néha sorsdöntően fontos pár másodperc. A játékosokat a joystik segítségével irányíthatjuk. Érdekesség, hogy miután lenyomtuk a tűzgombot, és nyomva tartjuk, a játékos felkészül a labda elrúgására, abba az irányba fut tovább, amerre a gomb megnyomásának pillanatában húztuk a Joy-t. A joystikkel akkor már az elrugandó labda irányát adhatjuk meg, s ha elengedjük a gombot, a labda elindul útjára.
Meccs közben: 'Q' — csere / '1' — cserejátékos száma / '2' — lehozandó játékos száma / 'SPACE' — gyorsítás
Néhány jótanács: Jó ez a program, mert nem lehet egyéni szólókkal eldönteni a mérkőzést, gólokat rúgni. Fontos a jó összjáték, a passzolás. Gólt legkönnyebben úgy érhetünk el, hogy a tizenhatos oldaláról párhuzamosan az alapvonallal, attól 14-15 méterre betörünk. Ekkor a kapus oldalról eszeveszetten ránkrohan. Mielőtt elérne minket, rúgjuk be középre a labdát, s ha szerencsénk van, ott kolbászol az isteni *CoVboy* aki már csak bepöccinti a labdát a hálóba. Továbbá nem célszerű a nagy sztárokat (*Robson, Phelan, Sharpe*) berakni a csapatba, ha a főmenü 2. sorának 4. ikonjában megadott értékeik kisebbek, mint másoké.
A játék mind a manager, mind a focijátékok kedvelőinek fejfájást, de egyúttal sok örömet is szerezhet egy jó ideig. C64-en a *MICROPROSE SOCCER* óta nem volt ilyen jó fociprogram, ne hagyd ki!



SCENARIO



A *STARBYTE&OLD GENEARATION* 1992 végi stratégiai játéka valamikor az I. Világháború idejére tájolható be. Igen színvonalas stratégiai játék, melyben Európát kell meghódítanunk, miközben három ellenfelünket el kell tipornunk (csak úgy mellékesen).



A játék elején a FIRE (PORT 2) megnyomása után beállíthatjuk a játékosok számát (1-4) és a nehézségi fokot (A-B-C-D). Start: talán írjuk be nevünket, majd válassszunk egy jó kis kezdő területet.

Jobboldalt van a játéktér és különböző infókat is itt olvasunk, ha ráclickelünk valamelyik területre, mint pl. adózás, ott állomásozó csapatok, gyárak... A csapatokat pontok jelzik, a bázisokat körök. Kezdetben minden területen állomásoznak csapatok, akik semlegesek, vagyis nem támadnak, csak védekeznek. A csapatok három egységből állnak TRANS, AIRCAFTS, SHIPS, gondoljuk, nem kell részleteznünk, hogy pl. hajó nem mehet szárazföldön a másik kettő pedig tengeren, kivéve, ha hajók viszik. Érdemes kezdő területnek pl. Görögországot választani (jobb alsó sarok), mert innen védve van a hátunk. A bal alsó sarokban látható nevünk, területeink száma és pénzünk.

A képernyő baloldalán ikonok találhatók:

RAW MATER: Kitermelés. A meglévő pénzünket bányászatba(!) fektethetjük. A haszonkulcs függ az aktuális érc árától, és hogy mennyi fekszik azon a helyen. (Minél több, annál jobb.) Minden körben használjuk! (Elsőre!). A legjobb pénznövelő forrásunk. Ki kell választanunk egy területet (sajátot) és azután háromféle részvényt vehetünk. Beállíthatjuk, hogy mennyi pénzt szánunk a szén (COAL), vas (IRON), és réz (COPPER) kitermelésre. Érdemes minden pénzünket ide költeni, majd az infokereten kívül megnyomva a tűzgombot megkapjuk, hogy mennyit nőtt az árfolyam. Akár meg is ötszörözhetjük a pénzünket így! Ezért érdemes minél több pénzből vásárolni, mert nagyobb a nyereség. Néha megeshet, főleg később, hogy többen becsődölnek, ekkor a pénzünk kemény nulla lesz. Semmi gond, hisz a területeink adóznak. A csődöt úgy is elkerülhetjük, ha rendszeresen hívjuk az ANALYSE ikont, így megkaphatjuk, hogy az egyes aanyagokhoz mekkora befektetésre van szükség. Az analízis egyetlen hibája, hogy viszonylag sok pénzt nyúl le tőlünk.

COLONIES: Gyarmatok. Fontos, hogy ez az ikon csak akkor aktív, ha már van királyságunk. Ehhez azonban egy nagyobb területet (pl. Németország) kell elfoglalnunk. Ezután megkoronáznak bennünket. Na most, ha ennek a királyságunk, neadjisten gyarmata is van, elküldhetünk „néhány" hadihajót, hogy gyakorolják a kizsákmányolás c. történést. Mindig több hajót küldjünk, mert az út általában veszélyes, és biztos, hogy kevesebb tér vissza, mint amennyi elindult. A pénzzel két kör múlva érnek vissza. Az itt használt ablak alján a kék csík a morált mutatja. Fontos!

FACTORY: Gyárakat építhetünk vele, tank, repülő és hajógyárat a kiválasztott területre. Egy gyár 200 ezer coin. Sajnos egy körben ez az ikon csak egyszer van.

PRODUCTION: A gyárakkal tudunk termelni, kiválasztjuk a területet, majd azt hogy mennyit állítunk elő. A termelések is pénzbe kerülnek! 1 repcsi = 5000; 1 tank = 5000; 1 hajó = 10 000 coin. 5 gyár 175/150/200-at bír előállítani. A gyártott egységgel azonnal tudunk lépni! Így megjátszhatjuk sok mani esetén, hogy az ellenféllel szomszédos területen építünk egy gyárat, gyártunk sereget és megcsapjunk a mellette lévő területet is. Talán a repcsik a legjobbak (szárazföldön), úgyhogy a nyilat állítsuk nagy nyilra (a nyílt vigyük a nyilra és tűzgomb), ilyenkor 5-ösével lehet gyártani, majd autofire. A hajó csak a víz, vagy „annak közelében" tud lépni, de rá lehet rakni 5 tankot és 4 repcsit 1-re. (ill. fordítva.) Célszerű sűrűn használni!

BASES: Jó sok pénzért bázist építhetünk valamely területre. Nem sok értelme van, mert nem védekeznek sokkal jobban a bázisban a csapatok. Bőven elég a királyságokkal kapott bázisok. 1 ilyen 350 ezer, de ekkor kb. 1,5-szeres túlerő sem tud legyűrni. Ha egy ország királya leszünk, a fővárosban automatikusan építenek egy ilyet.

REVOLTS: Lázadás (forradalom). Ha valaki elkövette azt az ostobaságot(?), hogy egy területen >=50-es serege áll, ezzel megsemmisíthetjük azt, akár a hátországban is, sőt egy kis seregünk is lesz ott. Pontosan annyiba kerül, amennyi az ott állomásozó SEREG ÉRTÉKE!!! (Bázis pl. nem számít!) (Indítása: fire az „ablakán".) Vízen sajnos nem lehet használni, bár ott elsüllyedhet néhány hajó. Egy körben csak egyszer működik.

ANALYSE: Analízis. Ha a pénzünket akarjuk gyarapítani, de félünk, hogy a gép már kitermelt mindent, megnézhetjük, hogy *mennyi érc van még a földben*. nem nagyon éri meg, mert 250 ezer coinunk bánja.

FINISH IT: Ezzel fejezhetjük be ténykedésünket és a következő játékos lép. Lépni egy csapattal úgy tudunk, hogy a csapatot jelző ponton megnyomjuk a tüzet, majd kijelöljük, hogy hová lépünk, és hány csapatrésszel. Amelyik csapattal egyszer léptünk, akkor azzal már csak a következő körben tudunk lépni. Ha elfoglalunk egy országrésznyi területet, mint pl. AUSTRIA-HUNGARY, BALKAN, RUSSIA, SWISS, GERMANY, NETHERLAND, akkor oda betöltődik egy korona és az ország egy területén kapunk egy bázist.

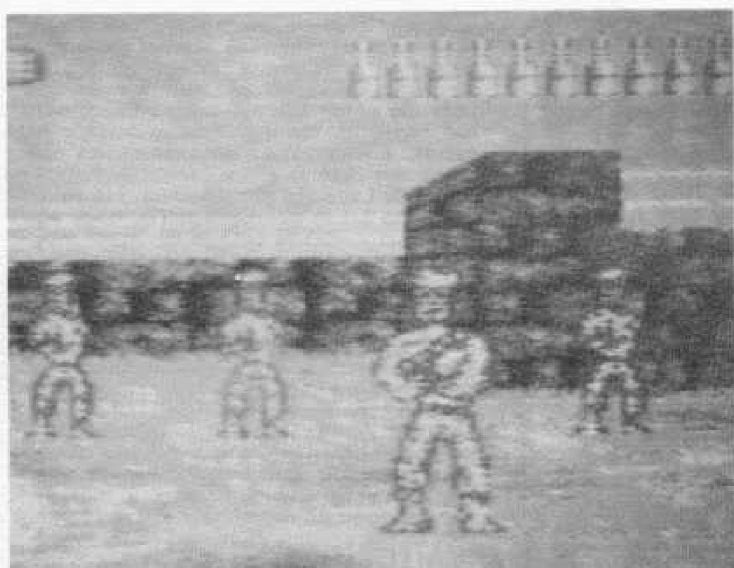
Talán el is kezdhetnénk játszani.

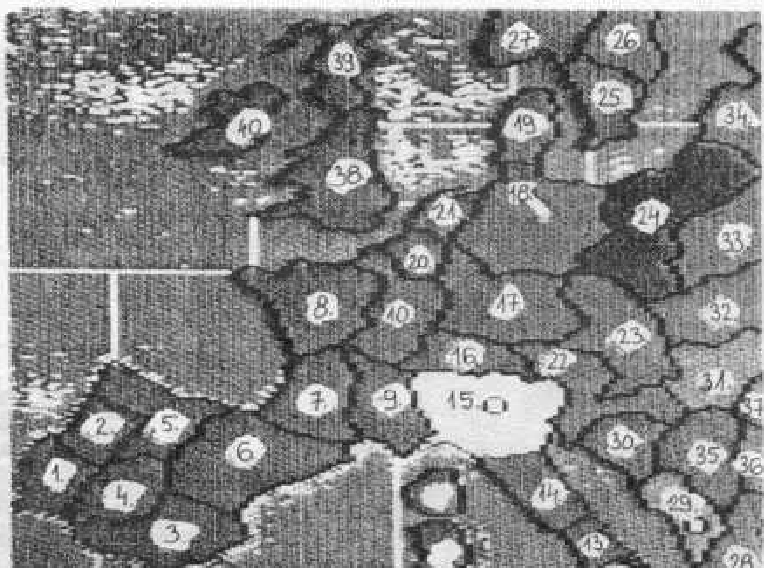
Ha kiválasztottunk egy földet, nézzünk körbe körülötte (nyíl a másik területeken), így megtudhatjuk, mekkora sereg van ott. (Ez mindig változik!) Általában, ha már 1 géppel többet küldtünk oda, az már a miénk is, de pl. a repcsik jobbak, mint a tankok, szóval ez nem mindig jön be. Ha nem küldünk el elsőre mindenkit, a sereget több részre oszthatjuk. Egy-egy tankot mindig érdemes hátrahagyni, mert ha egy terület harc nélkül esik el, az ott álló bázis és gyárak is az ellenfélé lesznek.

Ha már van egy nagyobb földünk és egy milliónk, vegyünk 5 gyárat. (Inkább 2 hajót és 3 repcsit.) 40-50 hajót küldjünk kolonizálni, a repcsikkel pedig foglaljunk el újabb területeket, hadd adózzanak azok is. Néhány véletlen esemény is tarkítja a prg-t, pl. találtak x coin-t, adtak/elvesztettünk x gépet stb. Néha pedig lehetőséget kapunk, hogy leromboljuk az ellenfél gyárait egy területen. Ilyenkor jön egy borzalmas arcade rész á'la OPERATION WOLF. Egy célkereszttel kell lepuffogtatnunk néhány katonát. Remélhetőleg a játék elején feltett traineres kérdésekre végig YES-t nyomkodtunk, így ez nem okoz különösebb gondot. Ha sikerült, akkor az azon a területen lévő gyárak megszűntek létezni. Néha az ellenfél is megjátssza velünk ugyanezt, ilyenkor lehet szidni. Ha lehet, a katonák fejére lőjünk.

Másik ilyen arcade, ha valaki elvesztette területeit és a mi egyik követségünkhöz menekült. Ez esetben először egy szobába csöppenünk, majd 'SPACE'-re láthatjuk a követség épületét (vissza is 'SPACE'). Az épület felett ilyenkor láthatjuk, hogy éppen hanyadik emeleten tartózkodik az ürge. Ilyenkor is a fejét kell lőni, de ha a keret fehérre vált '**SPACE**'-re bújjunk el/elő, mert a követség őrei minket fognak leszedni. Ügyeljünk a golyóinkra (mind az 5 db-ra!)!

Hát ennyi. A gép mindig azt a stratégiát követi, hogy hatalmas csapatokat halmoz fel hátországában telepített gyáraira, majd eb





ből küldözget kisebb-nagyobb egységeket hódítani. A felhalmozott csapatokat elég nehéz kiirtani, célszerű úgy működni, hogy a két gép mindig ölje egymást, míg mi keverjük a harmadikat, majd szépen kiszorítva a másik kettőt is. A csatában mindig a több egységet számláló csapat győz.

Az egységek erősségi sorrendben vannak, leggyengébbek a tankok, legerősebbek a hajók, de mindig érdemes néhány tankot tartani, így azok fogják a legnagyobb veszteségeket szenvedni. A gépet még a leggyengébb fokozatban is igen nehéz megnyerni, mert a gép képes egy területből hatalmas ármádiát előállítani.

Összevetve egy elég tűrhető kis stratégiai játék ez a SCENARIO. Az egyetlen, ami idegesítő, a sok töltés. (Új játék, forradalom, királlyá koronázás esetén.) Ezt ki lehet küszöbölni, ha a felirat megjelenése után KIKAPCSOLJUK A LEMEZEGYSÉGET, majd kétszer tüzet nyomunk, és ÚJRA BEKAPCSOLJUK. Másik ami kicsit furcsa, ahogy a játék nyerés esetén értékel. Talán arra ad több pontot, hogy minél reménytelenebb helyzetből nyertünk-e? Sok sikert, és ezúton mondunk köszönetet Harangozó Zsoltinak Békéscsabára, valamint MIKI(-ng)-nek Tapolcára, hogy beküldött tippjeikkel segítették eme leírás elkészültét!

A végére könnyítésként egy kis táblázat a kezdeti értékekkel. A = Gyár; B = Coal; C = Iron; D = Copper; E = Tank; F = Airc.; G = Ship.



Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G
1.	Spanyolo.	3	490	370	320	30	24	6
2.	Spanyolo.	3	420	400	420	29	23	6
3.	Spanyolo.	4	600	430	210	28	19	11
4.	Spanyolo.	5	590	520	360	25	22	9
5.	Spanyolo.	5	610	580	500	28	19	9
6.	♛ Spanyolo.	5	580	470	250	24	15	6
7.	Franciao.	4	590	460	350	25	18	7
8.	Franciao.	5	620	480	22	17	5	
9.	Franciao.	4	670	480	410	16	13	4
10.	♛ Franciao.	5	890	780	590	11	9	3
11.	Olaszo.	2	450	280	310	28	26	9
12.	Franciao.	2	440	270	210	27	25	10
13.	Olaszo.	3	450	390	420	4	4	2
14.	♛ Olaszo.	4	520	420	490	0	19	5
15.	Olaszo.	5	550	480	380	17	16	5
16.	Olaszo.	4	470	360	340	29	27	—
17.	Németo.	5	980	690	550	11	10	—
18.	♛ Németo.	5	930	750	560	10	8	3
19.	Norv.o.	3	470	380	350	26	19	6
20.	Franciao.	3	490	370	360	28	22	6
21	Németo.	3	510	380	370	26	21	8
22.	♛ Magyaro.	5	810	610	510	29	15	4
23.	Magyaro.	5	830	640	530	27	11	—
24.	Németo.	5	790	650	430	18	9	2
25.	Norv.o.	3	570	540	410	27	21	7
26.	Norv.o.	3	560	590	380	10	21	7
27.	♛ Noev.o.	3	510	460	400	28	22	7
28.	Balkán.o.	2	630	370	510	25	23	19
29.	Balkán.o.	2	510	430	340	0	25	10
30.	Balkán.o.	2	620	350	410	15	26	10
31.	Magyaro.	4	690	540	530	31	19	—
32.	Magyaro.	4	780	770	520	0	18	—
33.	♛ Oroszo.	5	650	770	670	0	14	—
34.	Oroszo.	5	530	730	580	10	10	3
35.	♛ Balkán.o.	4	580	450	380	30	22	—
36.	Balkán.o.	2	720	540	610	0	29	—
37.	Balkán.o.	2	890	690	520	26	31	—
38.	♛ Britto.	5	950	720	510	11	9	3
39.	Britto.	4	670	510	340	25	13	5
40.	Britto.	4	540	410	270	25	25	10

A ♛ jel azt jelenti, hogy ha az ország összes részét elfoglaltuk, a népünk ide épít egy bázist.

AIRBORNE RANGER



Hmm, igaz ez egy '88-as játék, tehát nem lehet elmondani róla, hogy újdonság, de talán egy leírást megér, mert az nem árt hozzá, egyrészt mert Microprose stuff, no meg egyébként is megvan C64-re, Amiga-ra, sőt PC-re is.

A főmenü három pontból áll:

1. **Assign a practice ranger**: Ugyanazok a küldetések (ld. később), mint a 2. pontnál, de beiratkozni nem kell, előléptetés sincs, és hadjáratot sem lehet választani.
2. **Assign a veteran ranger**: itt már lehet lépkedni a ranglétrán, medálokat is lehet szerezni, és hadjáratot is indíthatunk.
3. **Format a new roster diskette**: Álláslemez formázása. A 2. ponthoz elengedhetetlen, a gép minden küldetés után elmenti a játékállást.



Először a érdemes a **PRACTICE RANGER**-fokozatot választani, ez a gyakorlás, de még így sem lesz olyan egyszerű! Ha azt akarjuk, hogy élesben menjen a játék, akkor válasszuk a **VETERAN**-t!

Ezt követően 12 küldetést válszthatunk:

1. **Destroy a munitions depot**: lőszerraktár kiiktatása. Egy lőszerraktárat kell felrobbantanunk gránáttal, rakétával vagy időzített bombával. (A fegyverek használatát lásd később.)
2. **Steal a code Book**: titkos kód ellopása. Egy kódkönyvet kell ellopnunk. Ez úgy történik, hogy nekimegyünk az asztalnak, ahol a kódkönyv van. (Elég szerencsétlenül az „udvar" közepén, nyílt helyen van.)
3. **Disable enemy aircraft**: repülő felrobbantása. Egy ellenséges repülőgépet kell felrobbantanunk rakétával. Vigyázzunk, mielőtt a célt megsemmisítenénk, ne nagyon használjunk gránátot, rakétát pedig egyáltalán ne, mert ez felkelti az ellenség figyelmét, és a repülőgép elrepül.
4. **Capture an enemy officer**: foglyul kell ejteni egy tisztet. Itt egy tisztet kell kivégeznünk, aki a terepen levő sátrak valamelyikében rejtőzik. Legtisztább, ha az összes sátrat felrobbantjuk (gránátokkal). A tisztet kék ruhájáról ismerni meg. A sátrakba azért érdemes benézni, mert lőszert találhatunk.
5. **Cut a pipeline**: olajvezeték tönkretétele. Egy olajvezetéket kell elvágnunk. Ez úgy lehetséges, hogy felrobbantjuk a szivattyúházat, ami körbe van aknásítva. A szivattyúházat csak időzített bombával lehet felrobbantani. Az aknamezőt pedig gránáttal tudjuk hatástalanítani.
6. **Knock out enemy radar array**: kül. radarállomások megsemmisítése. 3 darab radarantennát kell felrobbantani, az eszköz szabadon választott, csak a rakéta és a géppisztoly hatástalan ellene.
7. **Disable SAM site**: gépfegyverállások szétrobbantása. A feladat egy SAM rakétaállás felrobbantása. Vigyázat, a célt minibunkerek veszik körül.
8. **Liberate a P.O.W camp**: kiszabadítani a foglyokat. Hadifoglyok kiszabadítása. Itt sem szabad szükségtelen lövöldözéssel és robbantással felfednünk magunkat. A mentés úgy történik, hogy felrobbantjuk a börtön melletti tetraédert (gy.k.: piramist), és a kapcsolót átkapcsolva védjük a rabokat a gép érkezéséig.
9. **Photograph an experimental aircroft**: ellopni egy új gép tervrajzait. A feladat egy titkos repülőgép lefényképezése. Itt se fedjük fel magunkat előre. Ha sikerült bejutni a hangárba, emberünk automatikusan aktivizálja a fényképezőgépet, és 6 felvételt készít.
10. **Free the hostages**: túszokat kell kiszabadítani. Most túszokat kell mentenünk. Gránáttal kirobbantjuk a sziklabörtön ajtaját, és védjük a foglyokat a gép érkezéséig.
11. **Create** a diversion: eltéríteni egy repülőgépet. Ebben nincs semmi nehézség, csak el kell jutnunk a határig, és megvárni a gépet. Vigyázat, itt nem lehet



előbb hívni a felszedő helikoptert, ki kell tartanunk annak érkezéséig.

12. **Delayed sabotage**: szabotázsakció akadályozása. Fel kell robbantani a repülőgépek számára fenntartott üzemanyagraktárt (hordókat) csak időzített bombával. Itt sem szabad előre felfednünk magunkat.

Választás után a feladat részleges kielemzése következik, majd következik a nehézségi szint beállítása. A legkisebb szinten (1-3) az ellenség még nem használ gránátot, a legnehezebb szinten kevesen használnak gránátot (mert a többség rakétavetővel manipulál).

Elolvashatjuk a küldetés szövegét, majd pedig összeállíthatjuk, hogy mi legyen az utánpótlási csomagban. Felül láthatjuk a zsák képét, alatta, hogy mennyi fér még el benne (CAPACITY), legalul pedig az egyes dolgok képét, a mellettük lévő szám azt jelzi, hogy mennyi helyet foglalnak el. Alul középen egy menü található:

CLEAR: törli a zsákot

STANDARD: standard felszerelés (1 LOW ROCKET, 1 TIME BOMB, 1 elsősegély láda, 3 gránát, 3 táv)

DONE: irány a játék

(Véleményünk szerint a TIME BOMB haszontalan dolog — az alapfelszerelésben ugyanis van egy, tehát helyette nyugodtan be lehet tenni egy gránátot, és egy tárat.)

Már repülünk is egy sz** repülőn (felülnézeti kép). Repülés közben elhelyezhetünk 3 utánpótláscsomagot, lehetőleg egyenletesen elosztva a pályán, ahol ki fogunk kb. ugrani, oda nem árt rögötn elhelyezni a legutolsót. Mi csak legutoljára pottyanhatunk ki, a pálya végén (csengő szólal meg!), ekkor egy nagyléptékű térképen szemlélhetjük a terepet. A gizda muksó, aki kezében fegyvert tart, azok lennénk mi. A halálfejek jelzik az aknamezőt, a lövészárkokat hosszú széles sáv, falakat, drótkerítéseket és esetleg hóbuckákat hosszú vékony vonal (pl. szögesdrót kék vonal), a kőfalat vastag barna vonal jelzi, ezt semmilyen módon nem lehet átlőni, se felrobbantani. Az ellenséges állások kis négyzetalakú biznyók hengerek. Csomagjainkat kis x jelöli. A nagy X a minket és a cuccot (ami lehet fogoly is) elvivő helikopter érkezési helyét muatja. Vannak még tavak, dombok, hómezők is. A térkép alatt leolvashatók fegyvereink, sérüléseink és az elsősegélycsomagok száma. 60 perc áll rendelkezésre az akcióhoz, ezután megjön a helikopter. Mire elérünk a célobjektumhoz, jónéhány ellenséges katonával és objektummal találhatjuk magunkat szembe. Ezek ellen van a CARABINE [géppisztoly], LAW ROCKET [páncélököl], GRENADE [tojásgránát] és közelharcban a kés is. A TIME BOMB [időzített bomba] a kijelölt objektum ellen használható, a páncélököl pedig bunkerek ellen.

A monitor bal felső sarkában látható egy kis négyzet. A négyzeten belül a bal felső sarokban jelenik meg az aktuális fegyver képe, alatta pedig a belőle rendelkezésünkre álló mennyiség. Alatta vehetjük szemügyre a hátralévő időt mp-ben és a sebesüléseink számát (3 mező). Ettől jobbra van a pulzusunk illetve az EKG-görbénk.

A bunkereket és egyéb épületeket gondoljuk mindenki felismeri. A jégen nyugodtan át lehet sétálni, de vigyázzunk a megrepedt részekkel. A tóba is belemehetünk, de lassabban haladunk benne, sőt még kúszhatunk is benne, de ha sokat vagyunk víz alatt, azt az egészségünk bánja (+ egy sérülés). (Ennek azért van előnye is: ha partközelben kúszunk a víz alatt, váltsunk át gránátra. Ha egy ellenséges katonát arra vetne a balsorsa, csak nyomjuk meg a tüzet. Emberünk feláll, eldobja a gránátot, majd újra hasra vágja magát. Szegény katona sosem tudja meg, hogy mitől robbant fel. Ugyanezt a módszert lehet használni a lángszórós ürgénél is, rakétavetővel.)

Az utánpótlást egyenletesen szórjuk le. Ha az árkokban, vagy a mocsarakban lefekszünk, akkor az ellenség nem vesz észre (itt lehetőség nyílik egy kis szórakozásra: lehasalunk az árokban és megvárjuk, amíg jön valaki. Ekkor lőjjünk egy keveset. Erre a katona odarohan az árok széléhez, körülnéz, megfordul és elmegy. Ha ezt sokáig csináljuk, akkor esetleg egy gránátot kapunk a nyakunkba.)

Ha az aknamezőre gránátot dobunk, akkor a gránáttal együtt felrobban az akna is.

Ha valami fal elől, vagy az árokból hasalva kilövünk egy rakétát, akkor az az akadálynál felrobban. Velünk együtt.

Ha a bunkerre gránátot dobunk (ez csak kis távolságról lehetséges), akkor a robbanás minket is elérhet.

Bunkerből kétféle van: az egyik betonból készült, amelyet csak a rakéta visz szét, a másik pedig fából v. kövekből rakott, erre elég a gránát is.

A szögesdrótot egy gránáttal meg lehet szüntetni.

Ahol a jég repedezett, ott ha rámegyünk, akkor beszakad.

Végül következzék a billentyűzet-kiosztás:

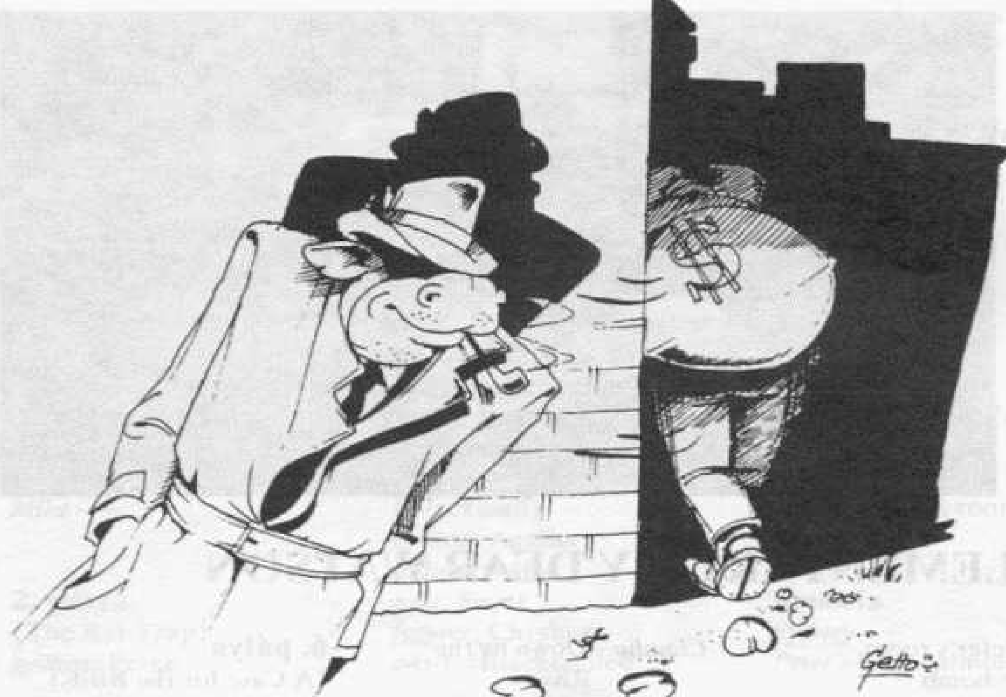
C64-en az irányítás: JOY PORT2, a többi gépen kurzorgombok, illetve joy., vagy egér;

	C64	Amiga	PC
géppisztoly	'F1'	'F1'	'F1'
gránát	'F3'	'F2'	'F2'
rakétavető	'F5'	'F3'	'F3'
kés	'F7'	'F4'	'F4'
időzített bomba	'5-6-7'+tűz	'5-6-8+tűz'	'5-6-8+tűz'
elsősegélycsomag használata	'INST/DEL'	'INST/DEL'	'BACKSPC'
térkép	'RUN/STOP'	'F9'	'F9'
kúszás vagy ballagás	'SPACE'	'SPACE'	'SPACE'
helikopter hívása	'ESC'	'ESC'	'1'
sebesség; futás	'CRSR fel, le'	'F10'	'+/—'
csomag ledobás, tűz	'RETURN'	'ENTER'	'ENTER'

Nyomás gyerekek, még mindig csak az 1. küldetésnél tartotok?

C64 ☑ Plus/4 ☐
Amiga ☑ PC ☑





KILLED UNTIL DEAD

Kőreitekben népszerűek a nyomozós kalandjátékok is. Annak ellenére, hogy itt-ott fel-felbukkantak tippek, ötletek ehhez a játékhoz, mégis sokan kéritek, hogy írjunk róla, mi meg hagyjuk magunkat rábeszélni.

Történt egyszer, hogy London City egyik előkelő HOTEL-jában, a Gargoyle szállóban összejött 5 krimi író **(Jaltából jöttek, vagy honnan a francból? — CoVboy)** abból a célból, hogy elképzelt történeteiket meg is valósítsák. Mi fogjuk alakítani *Hercule Holmes* nyomozó személyét, akinek bőrében 12 kemény óránk marad arra, hogy mindent kinyomozzunk.

Elsőként beiratkozhatunk a Nyomozóképző suliba, ahol elsajátíthatjuk a nyomozáshoz szükséges ismeretanyagot. Ezután egy iro dában találjuk magunkat. Az asztalon talá lunk telefont (PHONE), dossziékat (FILES), feljegyzéseket (NOTES), valamint egy irányítópultot.

Először is hívjuk fel (telefonon) valamelyik személyt. Ekkor négy kérdés közül kell kiválasztunk egyet. Ha rosszat kérdezünk, akkor az illető kijelenti, hogy csak tapogatózunk és egy jó ideig nem hívhatjuk újra. Ha jót kérdezünk, akkor elkezdhetünk kérdéseket feltenni a gyilkossággal kapcsolatban. Ha hamar ki akarjuk deríteni a gyilkosságot, akkor a következőképpen kezdjük el a kérdezősködést. Az öt személyből egy a gyilkos és egy az áldozat. Az áldozat nem tud semmit, a gyilkost nem kérdezhetjük a gyilkosról (önmagát nem árulja el). A maradék három emberből egy kell későbbre, így marad kettő. Ettől a két ember től fogjuk összeszedni a szükséges infókat. A nyomozást úgy kezdjük el, hogy valakit megkérdezünk a gyilkosról.

Ha valamely válasznál a „megszólítás" sárga és a képen az emberünk képe megváltozik (ijedtebb lesz, elsárgul), akkor jó nyomon járunk. Ha mindegyik kérdésre nyugodtan felel (piros az egész szöveg), akkor vagy a gyilkossal vagy az áldozattal van dolgunk.

Ezután az emberünket kérdezzük tovább az áldozatról. Ha ekkor is nyugodtan válaszol minden kérdésre, akkor az áldozat ő lesz. Ha ezen kérdések valamelyikére pánikba esik, de a gyilkos személyére tett kérdésekre nem esett pánikba, akkor a gyilkossal beszélgetünk. Ha mindkét esetben volt olyan személy, akinél megijedt, akkor a keresett két személy az, akinél sárga volt a „megszólítás". Ha már tisztáztuk a gyilkos és az áldozat személyét, akkor elkezdhetjük a helyszín és a fegyver kiderítését. Két személyről már tudjuk, hogy kicsoda, a maradék három közül válasszunk ki egyet, és őt kivéve mindenkit kérdezzünk meg a fegyverről és a helyszínről. Ahol sárga a „megszólítás", az lesz a jó.

Ha megvan a hely és a fegyver, akkor azt az embert, akit még nem kérdeztünk semmiről, most kérdezzük meg a gyilkosról, az áldozatról és a fegyverről. Ha jól csináltuk, akkor az egész szöveg sárga lesz. Ha megfigyeltük, eddig úgy válaszoltak, hogy ha xy a gyilkos, áldozat stb., akkor ki vagy mi nem lehet az áldozat, fegyver stb. Most viszont már azt mondja az ipse, hogy ha xy az áldozat, gyilkos stb., akkor ki vagy mi a gyilkos, áldozat stb. Így könnyen ellenőrizhetjük, hogy jól dolgoztunk-e?

Miután az emberünket megkérdeztük a helyről is (ismét sárga válasz), letesszük a kagylót. Itt jegyeznénk meg, hogy egy hívás alatt max. 4 kérdést tehetünk fel, ez után automatikusan lerakjuk a kagylót. Így a gyilkos és az áldozat személyét egy-egy hívás alatt ki lehet deríteni, a fegyver (5 féle) és helyszín (sok) kiderítéséhez többször fel kell hívni az illetőt. Az utolsó embert tehát úgy kell kérdezni, hogy rögtön a legvalószínűbb gyilkosra kérdezzünk rá, és nem dumáljuk végig a lehetőségeket (ugyanígy kérdezzük meg az áldozatot, fegyvert, helyszínt) egy hívás alatt mind a négyet. Ha már biztosak vagyunk a dolgunkban, akkor hívjuk fel a gyilkost és gyanúsítsuk meg. Ekkor fel kell sorolni az áldozatot, a fegyvert és a helyszínt. Ha valahol tévedtünk, akkor lelőnek, ha nem, akkor a gyilkosság indítékát kell megnevezni. Ez egyébként a legnagyobb szemétség a játékban. Az okra ugyanis a kihallgatott beszélgetésekből lehet rájönni. Az okok egyébként hatalmas marhaságok pl.: első esetben azért robbantják fel a vénasszonyt (hehehe), mert felzabálta az összes zabkását, a legnehezebb ügyben viszont azért mérgezik meg az öregembert, mert kövérebb, mint bármelyik más szereplő.

Ha kiderítettük az okot, akkor jön a gratuláció és a tanulság. ha ezt is túléltük, új bűnesetet választhatunk és az egész kezdődik elölről.

21 egyre bonyolultabb bűnesetet kell kinyomozni, amely egy jó ideig megúnhatatlanná teszi a játékot, még így is. Nehezebb esetekben vannak gondok is, pl.: több lehetséges gyilkos stb.

Ha ilyet tapasztalunk, akkor addig kérdezgessünk, míg tuti nem lesz a dolog. Szerencsére ekkor már többször is kérdezhetünk egy dologról (az elején max. kétszer), így több infóhoz jutunk.

Billentyűk:
'F1' — új eset választása
'F5' — hangok ki/be
'F7' — PAUSE
Egyéb dolgok: **JOY**



Már említést tettünk a vezérlő pultról: **SURVEILLANCE**. Itt pimaszkodhatunk. Pl. be lehet törni bizonyos helyekre, monitoron kifigyelhetünk beszélgetéseket, melyeket szalagra is vehetünk.

Fontos, hogy éjfélig mindenképpen cselekedjünk, mert lelőnek. Ez történhet akkor is, ha rosszak a nyomok a letartóztatásnál. Erre nagyon oda kell figyelni, mert van olyan ügy, melyben két megoldás lehetséges, de csak az egyik jó. Pl. PUBLISH OR PERISH.

Segítségképpen itt a puska, de véleményünk szerint izgalmasabb a játék, ha ezeket az információkat letakarjuk, és úgy játszunk. Jó nyomozást HOLMES-ek!

C64	✓	Plus/4	
Amiga	✓	PC	



LEVEL I. ELEMENTARY MY DEAR WATSON

1. pálya
gyilkos: Sydney
áldozat: Agatha
hely: Mike's room
fegyver: bomb
ok: zabpehely (3.), megette a zabpelyhet (oatmeet)

2. pálya
gyilkos: Peter
áldozat: Claudia
hely: Peter's room
fegyver: gun
ok: 3.
Break In
1981, The Mousetrap, 6400000000:1, Brazil

3. pálya
gyilkos: Agatha M.
áldozat: Mike
hely: Peter's room
fegyver: bomb
ok: Mike filled your chamberpoint with oil
Break In
Sydney - Micro.
Peter - Belgium
Claudia - –
Agatha - Arsenic
Mike – Dr Fu Matchu

4. pálya
gyilkos: Mike
áldozat: Peter
hely: Agatha's room
fegyver: knife
ok: Peter was black mailing you
Break In
Sydney - Poisonid Shot
Peter - The Bobettes
Claudia - Down by the River
Agatha - Mary Tyler Moore
Mike - –

5. pálya
(Banana Folies)
gyilkos: Agatha
áldozat: Mike
hely: Mike's room
fegyver: poison
ok: 3.
(You WONTED MIKE's YIPSY ...)

Break In
Sydney - Backgammon
Peter - Paul Drake
Claudia - no one
Agatha - –

6. pálya
(A Case for the Birds)
gyilkos: Claudia
áldozat: Mike
hely: Mike's room
fegyver: bomb
ok: he blew your bo away
Break In
Sydney - Vermont
Peter - 222
Claudia - Humphrey Bogart
Agatha - Sparrow / arrow
Mike - –

7. pálya
(Fast Food Fight)
gyilkos: Mike
áldozat: Sydney
hely: Patio
fegyver: poison
ok: He would.... (1.)



LEVEL II. PUBLISH OR PERISH

1. pálya
(Publish or Perish)
gyilkos: Agatha
áldozat: Peter
hely: Foyer
fegyver: poison
ok: Peter was grabbing all the promo $$
Break In
Sydney - Peter Falk
Peter - Roman Rolanski
Claudia - Flattop
Agatha - –
Mike - –

2. pálya
(The Rat Trap)
gyilkos: Peter
áldozat: Agatha
hely: Sydney's room
fegyver: poison
ok: (1.)
Break In
Sydney - 1.
Agatha - 2.
Peter - 29
Claudia - Red
Mike - –

3. pálya
(Blackmail)
gyilkos: Agatha
áldozat: Mike
hely: Foyer
fegyver: Ch. shaw
ok: 1. (Blackmailed...)
Break In
Sydney - Tom Wolfe
Agatha - Detroit
Peter - A bullet...
Mike - The Clanto Brothers
Claudia - 1952

4. pálya
(Of Pooches and Pillows)
gyilkos: Claudia
áldozat: Mike
hely: Claudia's room
fegyver: knife
ok: (2.)
Break In
Sydney - –
Peter - Bitter almonds
Claudia - Hercule Poirof
Agatha - Angela Lansburg
Mike - Sherlock Holmes

5. pálya
(Computer Chronicles)
gyilkos: Mike
áldozat: Claudia
hely: Claudia's room
fegyver: bomb
ok: (3.)
Break In
Sydney - Oil Comp
Peter - Stockbrocker
Claudia - A Shot in the Dark
Agatha - Angela Lansburry
Mike - 3.

LEVEL III. - CASES FOR THE CUNNING

1.pálya
(The Case of the Mutilated Moose)
gyilkos: Peter
áldozat : Sydney
hely: Patio
fegyver: gun
ok: He ran over your brother
Break In
Sydney - –
Peter - Bina Crossby (3.)
Claudia - –
Agatha - Bare Knuckle Boxing
Mike - Qua Seraisera

2. pálya
(The Mystery of the Leaping Fish)
gyilkos: Claudia
áldozat: Peter
hely: hall
fegyver: gun
ok: Peter stole your "fish" plot
Break In
Sydney - Traris McGee
Peter - Soff soled shoes
Claudia - Sherlock Holmes
Agatha - Murp the Surf
Mike - Cricket

3. pálya
(Paint by Numbers)
gyilkos: Claudia
áldozat: Peter
hely: hall
fegyver: gun
ok: Peter ruined your reputation
Break In
Sydney - Vineenco
Agatha - –
Peter - Mary Tyler Moore
Mike - –
Claudia - Blackjack

4. pálya
(Practical Pastimes)
gyilkos: Mike
áldozat: Agatha
hely: library
fegyver: gun
ok: She pulled too many practical joker
Break In
Sydney - Dr. Antuirete Louis
Peter - Sir Alic Guiness
Claudia - Baker Street
Agatha - Beekeeping
Mike - Maigret

5. pálya
(A Stich in Time)
gyilkos: Mike
áldozat: Claudia
hely: Mike's room
fegyver: knife
ok: Claudia squeezed you out of the deal
Break In
Sydney - A circus elephant
Peter - Jimmy Hotta
Claudia - Chicago
Agatha - Yankee
Mike - Billy the Kid

LEVEL IV. SUPERSLEUTH

1. pálya
(Last Laff)
gyilkos: Claudia
áldozat: Sydney
hely: Agatha's room
fegyver: bomb
ok: Sidney said you were Cousy writer
Break In
Sydney - 4
Peter - 2
Calaudia - –
Agatha - Phillis Dorothy
Mike - –

2. pálya
(Motherly Love)
gyilkos: Agatha
áldozat: Sydney
hely: patio
fegyver: knife
ok: You wanted Mike's inheritance

3. pálya
(Rhymes and crimes)
gyilkos: Claudia
áldozat: Agatha
hely: library
fegyver: gun
ok: Jealousy

4. pálya
(The Scales of Justice)
gyilkos: Claudia
áldozat: Peter
hely: patio
fegyver: poison
ok: He weighs less than the rest

Break In
Sydney - Beekeeper
Agatha - Rammsers
Claudia - Danger Man
Mike - E.A.Poe
Peter - –



DOGFIGHT

A *MICROPROSE* programozói ismét egy baba kis programmal rukkoltak elő a RAP-ülés kedvelői számára. Ugy tűnik nem hagyta őket nyugodni a gondolat, hogy bár számos szimulátor programot készítettek, igazából nem sok olyan akadt köztük, amelyik előnyben részesítette volna a tiszta légi harc szimulálását. Ezt a hiányt pótolva készült el végre 1993-ban a *DOGFIGHT* **(No, azért nem kellett volna annyira sietni fiúk! CoVboy)**.
Aki egy kicsit is ért a repüléshez az most minden bizonnyal felkapja a fejét, és azt gondolja, hogy *'Légi harcot szimulálni? Szinte lehetetlen!'*, mert a légi harc kimenetele a pilóta felkészültségén, tapasztalán, jó reakció-készségén, és talán egy kis szerencsén is múlik (No meg a repülőgép típusán is, de ezt szándékosan nem említettük). Aki egy csöppet ennél is többet tud a repülésről az még mást is ide tudna biggyeszteni, aki pedig még ennél is többet, az nagy valószínűséggel pilóta(keksz). Mi mégis maradjunk meg a számítógépnél és ennél a programnál, mivel ez a pár sorocska inkább azoknak szól, akiknek a gázadagoló karját '+' illetve '—' billentyűnek, a botkormányát pedig joysticknek hívják, és sohasem sérülnek meg, ha gépük lángolva a földbe csapódik.

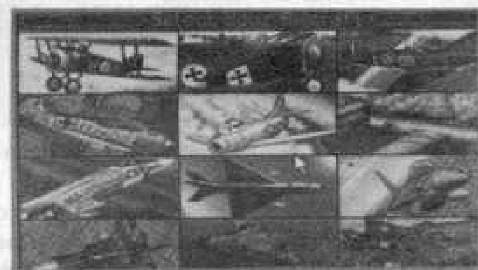


A program indulásakor négy nyelv közül választhatjuk ki azt, amelyik számunkra a legszimpatikusabb, vagy amelyiket értjük is egy kicsit **(Há-há — CoVboy)**.
Ezután egy jelszavas védelemmel találkozunk, de mi nem esünk kétségbe, mivel nálunk van a CoV 35. száma, fellapozzuk az Elsősegélyt és beírjuk azt a szót amelyikre a program éppen kíváncsi (Azért, ha ezt az akadályt nem kell legyőznünk, ne essünk kétségbe...).

PC-n a játék kezdetén egy konfigurációs menüben beállíthatjuk a grafikára, a hangra stb. vonatkozó opciókat. Ezek kezelése elég értelemszerű, így nem térünk ki a részletezésére.

A következő képernyőn a három játékmód közül választhatunk.
Duel Mode: Egy általunk kiválasztott történelmi korban harcolhatunk az akkori leghíresebb gépekkel, melyek száma több mint egy tucat.
Mission Mode: Az I. Világháborútól kezdve a Sziriai konfliktusig hajthatunk végre küldetéseket.
What If? Mode: Szabadon szárnyalhat a fantáziánk, miközben lehetőségünk nyílik a legkülönfélébb gépekkel küzdeni. Itt lehet kipróbálni például azt, hogy milyen lehet egy *F-16*-ossal vadászni egy *Fokker Dr.I.-re*, bár az igazat megvallva fordítva még élvezetesebb...

Most nézzük először a **Duel Mode**-ot. Itt hat történelmi esemény közül választhatunk, s mindegyikhez az akkori idők két legismertebb géptipusát ajánlja fel a program. Érdemes minden géptipust kipróbálni, mivel nagyon szép a műszerfal grafikája. A gép kiválasztása után meghatározhatjuk, hogy milyen pozícióból akarjuk kezdeni a harcot. Itt ér az első meglepetés minket, mert az ellenfél az alapvető légi manőverek közül szinte csak a *Scissors* elnevezésű fordulózást ismeri. Ez annyiból áll, hogy a gép jobbra vagy balra bedöntve hajt végre irányváltoztatást. Ezáltal könnyű vadászatot jelent az ellenfél megsemmisítése, ha a megfelelő gázadással és a jó ütemben végrehajtott fordulókkal sikerül a gép háta mögött maradni és a jó tüzelőhelyzetet felvenni. (No meg persze lőni...) Ennek a módnak sajnos az egyik legnagyobb hátránya, hogy semmilyen formában nem díjazza az eredményeinket. Kapunk ugyan egy elismerő mondatot, miszerint nagyon jól tettük a dolgunkat, de a következő billentyű leütésére ismét csak a menüben találjuk magunkat. (Véleményünk szerint egy hiscore lista simán belefért volna a programba.) Ennek ellenére azokkal a gépekkel, amelyek nem rendelkeznek irányított rakétával, csak gépágyúval, nem túl egyszerű az ellenfelet kilőni. Ez különösen igaz ha a Koreai konfliktusban a *Mig-15*-öst vagy az *F-86 Sabre*-t választjuk, mivel ezek már viszonylag gyors gépek, így elég körülményes a jó pozíciót kiválasztva folyamatosan követni az ellenfelet.



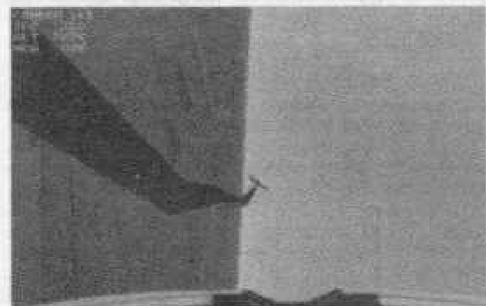
Most nézzük a **Mission Mode**-ot. Itt is először azt kell eldöntenünk, hogy melyik korszakban akarjuk a feladatunkat végrehajtani, ezután ismét a géptipus kiválasztása következik. Most megkapjuk a küldetés leírását. Ezt mindig olvassuk végig, ennek hiányában ugyanis céltalan repkedésbe torkollhat tenykedésünk. A *Resources* menüt kiválasztva tudunk a küldetésben résztvevő többi gépnek feladatokat adni. Ezek a következőek:

Patrol
Ki kell választani a térképen egy területet a járőrözéshez.
Attack
Egy célpont támadása. Ezt választva egy másik ablak tűnik fel, amelyről ki lehet választani a célpontot.
Support
Kijelölhetünk egy gépet, amely védelmez a támadásban.
Defend
A megvédeni kívánt objektum kijelölése.
Probáljuk meg jól megszervezni a küldetésünket, mert a fent említett tervezést használva könnyebben oldhatjuk meg a feladatunkat.

A küldetés megkezdése.

A saját légi bázisunk kifutópályáján áll a gépünk. Az '**F9**'-es billentyű segítségével megtekinthetjük a térképünket, ahol is a 'T'-vel váltogathatjuk a célpontokat. A program egyébként folyamatosan közli velünk a cselekményeket (milyen gépek szálltak fel stb.). A numerikus billentyűzet '+' ill. '—' billentyűi segítségével pedig a térképet nagyíthatjuk, vagy kicsinyíthetjük. Az '**F10**' billentyűvel magukat az objektumokat tudjuk megtekinteni — bár csak madártávlatból. A '**Shift/T**'-vel térhetünk vissza saját gépünkhöz.

Miután kinézelődtük magunkat, itt az ideje felszállni. Engedjük le a *flaps*-nek nevezett herkentyűnket ('[' bill.). A '**Shift/+**' billentyűvel adjunk maximális gázt. Apró kormánymozdulatokkal korrigáljuk a gép mozgását ahhoz, hogy az a kifutón maradjon. A megfelelő sebesség elérésekor finoman húzzuk meg a botot, s amikor gépünk már a levegőben van, a futómű behúzásával folytassuk munkálkodásunkat ('**G**' billentyű). Jöhet a flaps-herkentyű (']' billentyű). Ha tudjuk mi a feladat, akkor hajtsuk végre, ha nem jegyeztük meg, akkor nézegessük a térképet és próbáljunk meg valami ellenséges célpontot keresni. Ha ehhez sincs kedvünk, csak a leszállás maradhat.



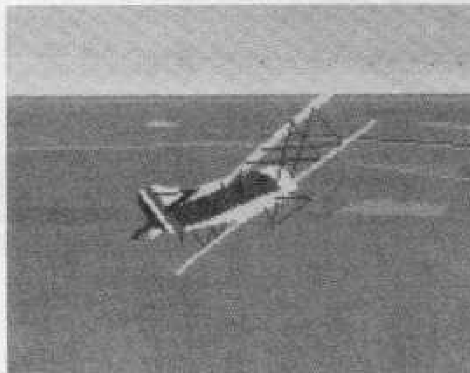
Amennyiben végrehajtottuk a küldetést, kapunk egy üzenetet, miszerint a küldetés sikeres volt, s visszatérhetünk a bázisunkra. A visszataláláshoz mindenképpen a térképet kell használnunk. Keressük meg bázisunkat, repüljünk oda, és navigáljunk a leszállóirányra. Figyelem! A gépekkel csak a kifutópályákon tudunk sértetlenül leszállni!



A leszállóirányon repülve közelítsük meg a kifutót, használjuk a törzsféklapokat (no persze, ha rendelkezik ezzel a kütyüvel gépünk...), csökkentsük a sebességet, engedjük ki a féklapokat, s végül a futóművet. Nagyon finoman engedjük le masinánkat a betonra, az apró kormánymozdulatokat finom gázadagolással kombináljuk. Gurulás közben (ha már alacsony a sebességünk), használhatjuk a kerékféket ('**W**'). A küldetésnek akkor van vége, amikor gépünk megállt. Előléptetéssel és különféle medálokkal fognak megjutalmazni bennünket, ha sikeres volt az akciónk.



A játék különlegessége, hogy PC-n modemen keresztül is játszható, illetve két számítógépet összekötve a COM porton keresztül, két játékos egymás ellen is harcolhat. Remek dolog, aki tudja, próbálja ki. Az összeköttetéshez a **What If? Mode**-ot kell kiválasztani, ezután pedig a **Two Player Serial Link** menüt. Itt be kell állítani a COM port számát, s ki kell jelölni a *Master*, majd a *Slave* gépet, az összeköttetés típusát (*modem* vagy *direct*). Ha a kapcsolat létrejött egy ablak jelenik meg, amelyben üzeneteket küldhetünk a társunknak. Ezek után jöhet a már megismert gépválasztás stb.



Egy dologra azért felhívjuk a figyelmet. A *Slave*-nek kiválasztott gépnél ülő játékos csak a repülőgépe típusát választhatja ki, az összes többit a *Master*-gépnél ülő játékos adja meg (Pl. kezdő pozíciót).

Most pedig következzék egy kis konfigurációs áttekintés a PC-s változatról.
Minimális konfiguráció:
- AT 286 16Mhz
- VGA vagy MCGA monitor
- 1Mb RAM
- MS-DOS 5.0
- egér vagy joystick
- soundblaster hangkártya ajánlott

Igazából csak olyan géppel érdemes játszani amelynek a 386DX-es processzora minimum 33 MHz-en ketyeg, és joystick is akad hozzá. Ennél lassabb gépeken elég darabos a gép mozgása, ami egy kicsit élvezhetetlenné teszi a játékot, viszont a hangeffektusok jól sikerültek még a *speaker*-en is. Mint azt már említettük, a gépek műszerfalának a grafikája tökéletesnek mondható (kár, hogy nem mindegyik műszer jelez). Sok régebbi programmal ellentétben itt van lábkormány is, amivel még finomabban tudjuk a gépet irányítani. Kellemes látvány, amikor a meglőtt gép füstcsíkot húz maga után, amivel rendkívül jó nyomot hagy maga után. Szépek azok a grafikák is, amelyeket a küzdelem végén tár elénk a program. Akik a programot *Novell* hálózaton futtatják, jóleső meglepetéssel fogják majd tapasztalni, hogy a hálózati üzeneteket a program fogadni tudja és azt rögtön meg is jeleníti, természetesen a saját karakterkészletét és grafikáját felhasználva. (Mellesleg fehér holló az a játékprogram amelyik ezt is tudja...)

Billentyűzet kiosztás:

'**Ctrl/Q**'	PC-n kilépés a DOS-ba
'**P**'	Pause be/ki
'**ESC**'	Visszalépés az előző képernyőre
'**F1**'	Elülső fülke nézet
'**F2**'	Műszerfal (váltás elülső nézetre az '**S**'-sel)
'**F3**'	Taktikai nézet
'**F4**'	Fordított taktikai nézet
'**F5**'	*'Heads Up'* nézet
'**F6**'	Kilátás balra
'**F7**'	Kilátás jobbra
'**F8**'	Kilátás hátra
'**F9**'	Térkép
'**F10**'	Külső objektum nézet (forgatása az '**Ins**', '**Del**', '**Page Down**', '**Page Up**' billentyűkkel)
'**Shift/F1**'	*Slot* nézet
'**TAB**'	Célpontra nézés '**F5**'-ös nézetben
'**grey +**'	Térkép nagyítás
'**grey —**'	Térkép kicsinyítés
'**+**'	Tolóerő növelése
'**—**'	Tolóerő csökkentése
'**Shift/+**'	Tolóerő maximumra
'**Shift/—**'	Tolóerő minimumra
'**[**'	Flaps le
'**]**'	Flaps fel
'**<**'	Lábkormány balra
'**>**'	Lábkormány jobbra
'**G**'	Futómű ki/be
'**W**'	Kerékfék ki/be
'**B**'	Törzsféklap be/ki
'**A**'	Resource menü ('**F3**', '**F4**', '**F5**', '**F9**' és '**F10**' módban)
'**Shift/Z**'	Idő gyorsítás (x2, x4, x8)
'**Ctrl/T**'	Óra be/ki
'**Ctrl/E**'	Katapultálás
'**SPACE**'	Tüzelés
'**Return**'	Fegyver kiválasztása
'**C**'	Chaff szórása
'**F**'	Flare szórása
'**T**'	Válogatás a célpontok között
'**Alt/B**'	Automata fegyver mód
'**Alt/H**'	Horizont be/ki
'**Alt/D**'	Grafikai felbontás részletessége
'**Alt/V**'	Hang be/ki
'**Alt/S**'	Joystick/keyboard érzékenysége

Akik szeretik a repülőgépszimulátorokat, azok egy jó darabig játszani fognak vele, no persze egyelőre csak a PC-sek, a *Microprose* az Amiga változat megjelenését nyárra ígéri.

Might and Magic®
CLOUDS OF XEEN



Huhu? Mindenki itt van? Mármint aki olvasta az *MM3* két részben közölt leírását. Ott ijesztgettünk benneteket, hogy nem árt figyelni a CoV újabb számait, mert úgysem ússzátok meg a folytatás nélkül. Nos a *New World Computing* jóvoltából az MM sorozat új taggal bővült. A **Clouds of Xeen** alcímet viselő játék egyelőre csak PC-n hozzáférhető, de még az idén kigurul a piacra az Amiga verzió is, csak türelem **(Na igen, azután majd abból is hónapokig csak hibás töréa lesz az országban, mi? CoVboy)**

Might and Magic
CLOUDS OF
XEEN

Ezúttal a *vertigo*-i kocsmában találkozunk régi barátainkkal, hogy az elmúlt néhány hónap során történt eseményeket beszéljük meg. A beszélgetés során sokmindenről volt szó, de a központi témát mindig is az a visszatérő álom foglalja el, amely már nyolc hónap óta zavar bennünket.



Az álomban *Burlock* király tanácsadója, *Crodo* szól hozzánk, s elmeséli, hogy milyen problémák is ütötték fel a fejüket a királyságban.

Az egyik nap *Burlock* király elveszettnek hitt fivére, *Roland* visszatért. A király nagyon örült neki, de még semmit sem gyanított. *Roland* egy küldetés során tűnt el, amikor elindult, hogy megkeresse a lejárót a Tűzkő hegyben, a Földalatti Föld-re **(Ez az, amit kibányásztak, amikor a metrót építették? CoVboy)**. Mikor visszatért, a király fejét telitömködte mindenféle mesével, varázslatos tárgyakkal, de leginkább egy bizonyos *Hatodik Tükör*-ről beszélt, aminek nem volt neve, s emiatt hordozható is volt. Ha valaki belelépve elteleportálta magát, a tükör is vele ment. A király azonnal kalandorokat fogadott fel, hogy elhozzák ezt neki, s a végén annyira lekötötte a *Hatodik Tükör*, hogy az országgal már csak alig foglalkozott, egészsége jelentősen leromlott, a kincstár kiürült stb...

Egyszer csak *Crodo* hirtelen eltűnt, be lett zárva *Roland* által Darzog tornyába **(Jajj! CoVboy)**. Innen küldözgette álmait, amelyben még azt elmondta, hogy az elrablása előtti éjszaka belesett *Roland* kulcslyukán, s meglátta, hogy 'ippeg felvette a hálóingét, aztán fogat sem mosott **(Biztos, hogy a 'kulcs'lyukán nézett be? CoVboy)**! Ehelyett inkább egy fekete könyvet bújt, s a padlót meg összekoszolta fekete szénnel és mindenféle pentagrammákkal. Ekkor egy férfi jelent meg a szobájában, nagy sisakkal meg ronda csontvázpofával. *Roland* is megérezte, hogy valaki leselkedik, s üldözőbe vette *Crodo*-t, aki miután zsákutcába került, megtámadta *Roland*-ot, s a húsfoszlányok alatt megjelent *Roland* igazi teste: **LORD XEEN**, aki naná, hogy a világuralomra törekszik. Ja, **XEEN** élőholt. *Darzog* tornya meg úgy lett megépítve, hogy varázslattal onnan ki nem lehet menni. Ezt az üzenetet csak *Newcastle* lakóinak küldözgették, de egy nap az égből egy hatalmas villám csapott le *Newcastle*-re, így megölve annak lakóit, s mindenkit, rajtunk kívül, aki látta az álmot. Mi meg elhatároztuk, hogy másnap nagy kaland lesz...

Ennyit a be(le)vezetőről. Szép volt? Nem? Akkor miért nem ugrottad át?

Mielőtt megijednétek, elmondjuk, hogy ez egyelőre csak a leírás első része lesz, tudniillik lapzártáig csak ennyit sikerült összehozni, de a következő szám(ok?)ban megtalálhatjátok majd a folytatást is (ha minden jól cseresznye).

Most a kezelésről — a hagyományokat elhajítva a sarokba — semmit sem írunk, csak azt, amit az MM3 leírásban még nem tudtunk / rosszul tudtunk / vagy annál újabb.

Rögtön kezdjük azzal, hogy mindenképpen első szintűként kezdjük a játékot, nem lehet áthozni sehonnan karaktereket, ahogy a háromban sem lehetett.

A múltkor nem volt pontos két ikon leírása (a harcnál):

Két kard keresztbe: Ez a gyorsharc. Ha a *'két egyenes kard'* módban beállítottunk valamit, akkor ezt lenyomva használni fogja.

Kard egy fickón keresztül: Ez a normális ütés, amikor a kezében lévő fegyverrel támadja az ellenfelet.

Pontatlanságok voltak az osztályok főjellemzőinél is:

PALADIN: 13-nál nagyobb MIGHT, PERSONALITY, ENDURANCE

ARCHER: 13-nál nagyobb INTELLECT, ACCURACY

CLERIC: PERSONALITY >13

SORCERER: INT >13

ROBBER: LUCK >13

NINJA: SPEED, ACC >13

DRUID: PERSONALITY, INTELLECT > 15

RANGER: INTELLECT, PERSONALITY, ENDURANCE, SPEED >12

Egyes fajok kapnak alapba pár képességet:

Ember: SWIMMING
Törpe: SPOT SECRET DOOR
Gnóm: DIRECTION SENSE

Ha új csapatot akarunk összeállítani, addig ne töröljük le az eredeti csapattagokat, amíg a tárgyaikat át nem adtuk. Máshogy néznek ki az egyes helyszínek is, pl. kocsma, fegyverbolt, mert itt nem a képet adja meg, mikor az ajtón belépünk, hanem egy terembe jutunk, ahol vannak asztalok, vagy egyéb dolgok, s ha lenyomjuk a '**SPACE**'-t, akkor nézhetjük meg, hogy mi van ott. Ez a játék folyamán másra is igaz, tehát sátrak, kutak, ládák mószerolása előtt mindig kell '**SPACE**'-t nyomogatni.

Új varázslatok/változások:
Nincs már külön druidai varázslat, a druida csak a varázslói és papi varázslatok bizonyos hányadát tudhatja.

PAPI:

BEAST MASTER — Sajnos nem tudjuk mire való, mert céheknél nem lehet kapni.

DAY OF PROTECTION — Egyszerre elvarázsolja a HEROISM, HOLY BONUS, BLESS, PROTECTION FROM ELEMENTALS (minden ellen).

VARÁZSLÓI:

CLAIRVOYANCE — A szemfüles játékos észrevehetett 2 új kőfejet is a játéktér oldalán, amelyek a CLAIRVOY. elsütése után bizonyos irányokba bólogatnak. Ha minden fej nemet int, azt jelenti, hogy ne piszkáljuk (kút, láda, fazék esetében), mert csak baj fog ebből származni. Ha az egyik már bólogat, de a másik még mindig ragaszkodik a vízszintes fejmozgatáshoz, akkor előnyünk és bajunk is származhat abból, ha belenyúlunk, vagy a későbbiek folyamán hasznos lesz ugyan, de most még csak árt. Ha mindegyik bólogat, akkor OK.

DAY OF SORCERY — Ez is amolyan kötegelt varázs: LIGHT, LEVITATE, WIZARD'S EYE és POW. SHIELD-et lő.

POISON VALLEY — Kilő hat nyilat, amelynek mindegyik 10-10 HP-t fog lesebezni az ellenfélről méreg kíséretében.

DANCING SWORD — Ez mondjuk nem változott, de fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy élőholtak ellen nem hat.

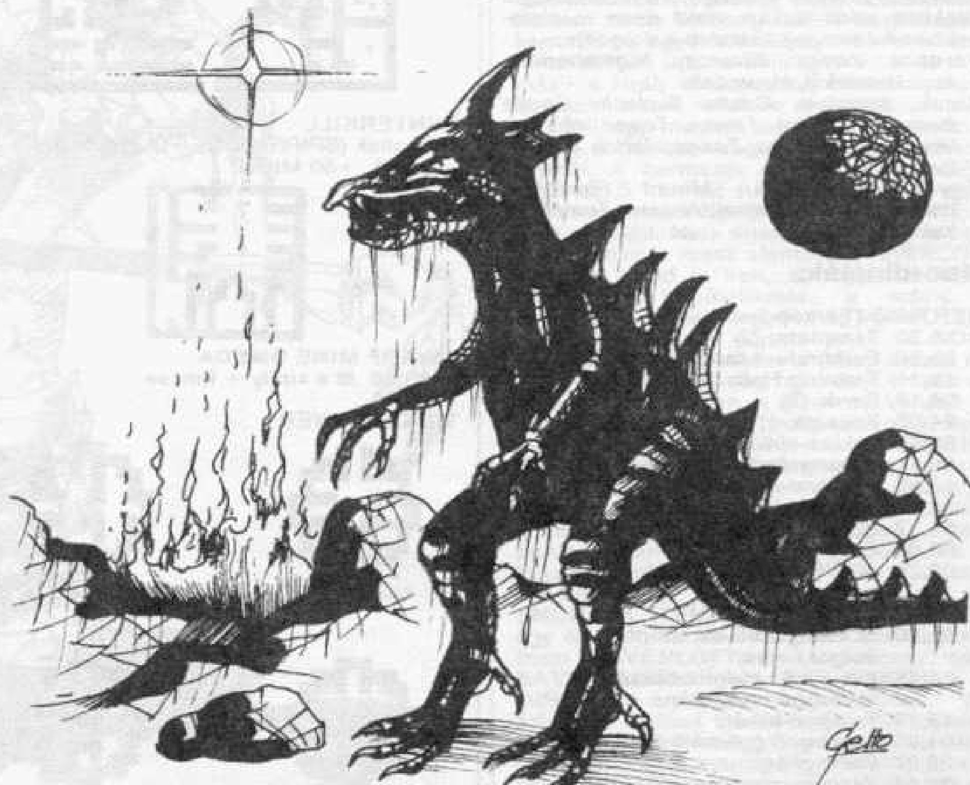
ELEMENTAL STORM — Nem választhatjuk ki a támadás elemét.

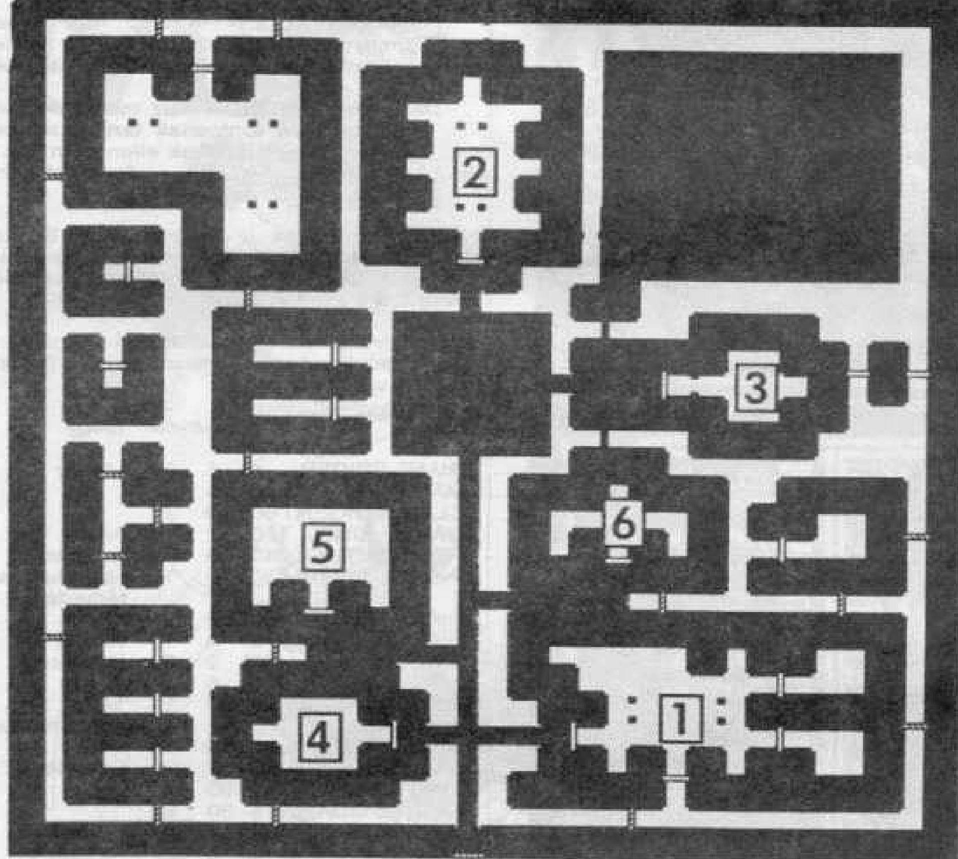
A szintek lépése is megváltozott. Sokkal alacsonyabb szinten már jóval hatalmasabbak is lehetünk, persze ezzel arányban növekedett a szintlépéshez szükséges XP.

Új szörnyek persze halommal vannak, s egy-kettőről adunk is valami adatot (a többiről majd később):

Név	HP	AC	#tám	Megj.
GIANT SPIDER	8	4	1	Méreg
MAD DWARF	30	6	2	
CLAN SARGENT	60	10	2	
DWARF KING	120	12	1	Altat
TIGER MOLE	40	10	2	(nagyot üt)
INSECT SWARM	30	10	1	(elektromos támadás)
GIANT TOAD	90	6	1	Altat
GIANT SNAKE	15	6	1	Méreg
ZOMBIE	30	2	2	Betegség
GOBLIN	20	6	1	
WICKED WITCH	50	9	1	Tárgy megátkozás
HEAD WITCH	80	12	1	Átok
HARPY	80	7	2	Szerelem (?)
KING'S GUARD	150	35	4	
CASTLE GUARD	74	30	2	
MAD FOOL *	30	4	2	Elmebaj
ROBBER	50	8	2	Nyilak, és igen gyors
YANQ KNIGHT	120	30	4	Lovagokat üti először
ROBBER BOSS	115	14	2	
DI. GOLEM	1000	40	2	Fegyvert eltöri

A **MAD FOOL**-nak, a **SKELETON**-nak és a **JOUSTER**-nek van egy áttetsző fajtája is, ami élőholt, **WINTERKILL**-ben. Az élőholtak először mindig a papokra támadnak.





Nagyon kellemes újítás a játékban, hogy a megtalált érdekességeket, jelszavakat a gép feljegyzi, s azt le lehet hívni egy menüből (**QUEST**). Külön helyen tárolja a küldetésekhez szükséges tárgyakat, a fegyvereket, a páncélokat, a tuning-cuccokat és a varázslatokat tartalmazó ócskaságokat, így is növelve a helyet a pakolásnál.

A teleport-tükröknél nem nagyon kellenek kódszavak, elég ha a helyek normális nevét írjuk be neki. Mi idáig ezeket találtuk (azok kedvéért, akiknek esetleg nem lenne meg a játékhoz adott térkép, mert azon részletesebben fel vannak tüntetve a dolgok):

Városok: *Vertigo, Rivercity, Nightshadow, Asp, Winterkill, Newcastle*

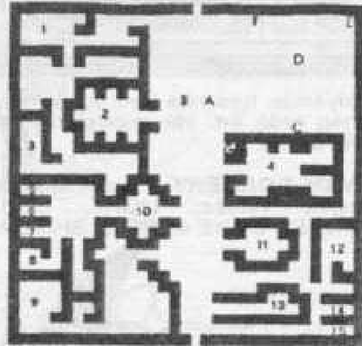
Várak, tornyok: *Castle Burlock, Castle Basenji, Dragon Tower, Tower of High Magic, Darkstone Tower, Witch Tower, Darzog's Tower*

Egyéb helyszínek: *Mount Firestone, Warzone (ez az aréna), Ancient Temple of Yak*

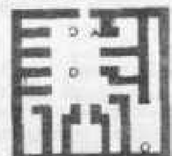
Koordináták:

VERTIGO (Térkép fent)
- 15,20 Templom; (2)
- 25,26 Pathfinder-t tanulhatunk ($2500);
- 10,11 Training Hall; (5)
- 26,17 Bank; (3)
- 24,05 Kocsma; (1)
- 20,13 Varázs-céh; (6)
- 16,11 Céhtagságit vehetünk;
- 14,05 Polgármester;
- 14,10 Teleport-tükör;
- 14,17 Kút: visszaállítja a HP-ket;
- 08,04 Fegyverbolt; (4)
- 09,22 JOE'S STOREROOM;

RIVERCITY
- 01,20 SORCERESS-ek ellopta; dolgot keres;
- 14,18 Kút: város megtisztítása előtt; részeggé tesz, utána +100 SP;
- 19,18 Teleport-tükör;
- 01,03 Hercegnő gyémánt-tiarája;
- 25,27 Céhtagsági;
- 07,05 Yanq lovagok nagyfőnöke;



WINTERKILL
Élőholtak (SPIRIT BONE/FOOL/KNIGHT)
- 06,11 +50 MIGHT



DWARF MINE OMEGA
- 30,26 Itt a király + kincse

WITCH TOWER



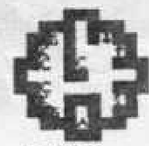
Level 1



Level 2



Level 3



Level 4

1. szint
- 03,08 Fogoly (kiszabadítod: 5000XP)

2. szint
- 11,08 Fogoly

4. szint
- 06,10 Koponya — varázsszót kérdi
- 04,07 és 04,09 Minden tulajdonsághoz +1

Felhők
- 22,07; 18,04; 18,16; 11,19: Drágakövek
- 27,20; 04,19; 08,07; 04,27; 22,28 Hárpia-fészkek
- 10,12 Villám csap le
- 07,27 Hárpia-királynő

F3 — Orkok, Giant Toad-ok vannak
- 12,12 Kút: +5 AC
- 08,11 Átjáró a sötét oldalra (alulra), amikor a holdak állása megfelelő
- 07,07 Kút: +25 HP
- 00,01 Kút: +5 szint
- 09,11 Myra, a gyógyfüvész
- 05,12 Lejárat: DWARF MINE #1
- 04,05 Derek, a vándor
- 12,14 Ork kunyhó (leromboljuk —> +1000XP)
- 14,06 SHRINE OF POISON (resistance)

F4 — óriásvarangy, óriáskígyó
- 09,03 Valin, az öregasszony
- 10,09 Witch Tower (Boszorkány-torony)

E3 — Orkok, INSECT SWARM, csontváz, zombi...
- 14,13 Ork kunyhó
- 11,12 Spot Secret Doors-t árul (500)
- 03,14 Tavasz Druida
- 09,14 Elemental Resistance + 20

E2 — INSECT SWARM
- 01,01 Lejárat DWARF MINE #4

E4 — Zombi, csontváz
- 05,14 Orothon csontsípja

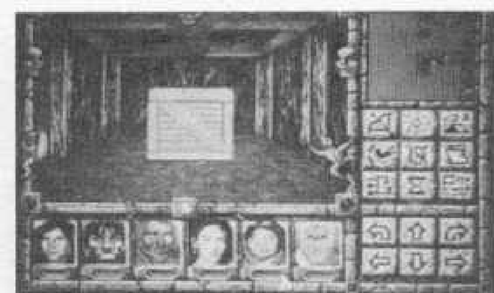
D2 — INSECT SWARM
- 14,02 Merchant képességet 6000-ért

D3 — KILLER SPRITE
- 03,08 SPRITE barlang
- 12,08 Ligono keresi a koponyáját

D4 — Zombi, csontváz
- 15,15 Derek menyasszonya itt van fogvatartva

C3 — EVIL RANGER
- 03,08 Tito, az elf keresteti a HOLY BOOK OF ELVENKIND-ot **(Elf lett belőle? CoVboy)**
- 15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

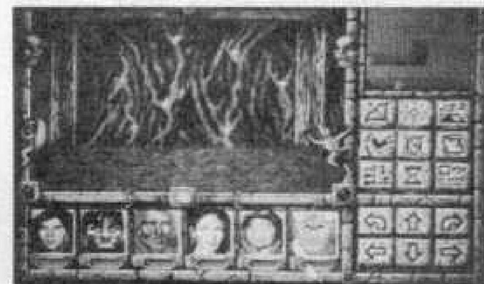
Ha kész a csapat, menjünk oda a polgármesterhez *Vertigo*-ban. Azt a feladatot adja nekünk, hogy a várost szabadítsuk meg a kellemetlenkedő *SLIME*-októl meg a *DOOM BUG*-októl, mivel az előzőleg felfogadott ember erre láthatólag nem képes. Nem kell mást tennünk, mint kiirtani városszerte a kellemetlenkedő állatkákat, majd elmenni *JOE'S STOREROOM*-ba, ahol harcoljuk végig az utunkat egészen a legdélkeletibb dobozhoz, azt nyissuk ki, s ha jót választottunk, akkor említést tesz egy számláról, ami a dobozban van, s amiből az derül ki, hogy *Joe* rendelte meg az állatokat, mert jó pénzt fizettek neki érte. A papírral menjünk vissza a polgármesterhez, aki XP-n kívül még egy *„Kiemelkedő polgár”* címmel is kitüntet minket, *majd elmondja, hogy most* nem ártana a vörös törpéken segítenünk, tudniillik a bányáikat elfoglalták az őrült törpék. Ha megöljük a királyukat, s ide visszatérünk, megint ad majd sok-sok XP-t. Ez azért már nehezebb lesz és ráadásul jóval hosszab ideig tart. Mentsünk sűrűn. Pakoljuk fel magunkat kajával meg varázslatokkal, s menjünk le a legközelebbi lejáraton. Útközben csapkodjuk az orkokat is, és el ne felejtsünk szintet lépni. Két szintből áll, az első ötben egy kódot kell összeszedni. Minden egyes bányajáratban el van rejtve egy betű, ezeket összerakva lejuthatunk a második szintre, s ott is találunk egy jelszót, azzal egy másik, s onnan egy harmadik járatrendszerbe kerülünk. Az első öt szint kódszava:
Mine 1, Mine 2, Mine 3, Mine 4, Mine 5.
(Ki gondolta volna? CoVboy)



Ide a teleport-tükrökkel is bejuthatunk, de jobb, ha végigjárjuk mindegyiket, már csak a kincsek miatt is. Minden egyes helyen a *MAD DWARF*-okon kívül van egy-kettő *CLAN SARGENT* is. A *TIGER MOLE*-okkal eleinte nagyon vigyázzunk, s ne nagyon nyitogassuk ki a dobozokat, mert ha elég erősek is vagyunk hozzá, akkor is valószínű, hogy valami kellemetlenség bújik elő. A romokban való kutakodást sem ajánljuk amig nincs a papnak **CURE POISON**-ja, mert vagy három óriáspók jön elő vagy a túrkálót mérgezi meg (+ talál pár gemet). Az alsóbb szintek kódjai (sorrendben):

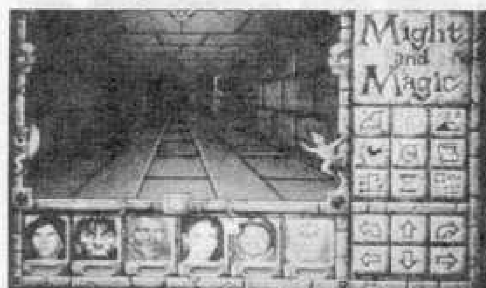
ALPHA, THETA, KAPPA, OMEGA.

Az első három is csak pénzszerzésre jó, az utolsóban viszont maga a törpe király is ott van. Elég veszélyes odáig az út, mert a betörendő falak előtt sokszor van mérges gáz, s míg mi utat törünk magunknak, a gáz kétszer is sebezhet és nagyobb valószínűséggel meg is mérgez. A törpe királyt két **CLAN SARGENT** is védi. A király kincse is elég értékes, de a legjobb az XP, amit érte kapunk a polgármestertől. Azonkívül megint ad egy kitüntetést, a *Bátorság Vörös Törpe Érdemrendjét* (egyre jobb!). Ilyenkorra már 7-8. szinten lehetünk, s nem baj, ha boszorkányok tornyát is meglátogatjuk (de eddigre mindenképpen vegyünk **LEVITATE** varázslatot, ha máshonnan nem, hát *RIVERCITY*-ből, de ott még vigyázzunk, mert igen káros lehet az egészségre egy **SORCERESS**). Ehhez menjünk el *Valin*-hoz, aki odaadja nekünk a torony kulcsát, s megbíz minket azzal, hogy romboljuk le az egész boszorkány-szövetséget és hozzunk el neki egy unikornis-szarvat (itt is), s azzal majd feltámasztja kedvenc egyszarvúját, *Fallistá*-t. Mert egyszer erre a helyre tévedt és a boszik elaltatták, majd mikor felkelt egy unikornis feküdt mellette, akit már régóta meg akart ölni a gonosz fehérnép. Ám ő vigyázott rá, de nemrég váratlanul eltűnt, s azóta tudja, hogy a boszik megölték. Bent a toronyban nem lesz sok veszély, a goblinok nevetségesen könnyű ellenfelek ezen a szinten már, a bosziknál meg arra vigyázzunk, hogy tegyünk magunkra egy **PROT FROM ELEMENTALS**-t, hogy védjen a tűztámadásaiktól. Szabadítsuk ki a foglyokat minden szinten, az utolsón öljük meg a **HEAD WITCH**-t, aztán menjünk oda a koponyához a délkeleti sarokban, adjunk neki egy gemet, majd mondjuk: '**ROSEBUD**', s erre kinyitja a titkos ajtót, az egyszarvú egy szarva a miénk is lehet. Vigyük hát el rögtön *Valin*-nak, aki nagy örömében **CRUSADER** címet ad nekünk, s így már bemehetünk *CASTLE BURLOCK*-ba. A toronyban egyébként hasznos dolgok a második szinten a koponyák, mert egy gemért, valamint pár aranyért igen értékes varázslatokat adnak, pl **LIGHTNING BOLT**. A legutolsó szintről is mehetünk eggyel feljebb, az a felhőbirodalom lesz. Mielőtt egy felhőre lépnénk, lőjük el a **LEVITATE**-t, különben kellemetlen dolgokban lesz részünk. Ugyanez történik akkor is, ha nem felhőre lépnénk, mert akkor a **LEVITATE** sem fog minket megvédeni a lezuhanástól (viszont egyszer azért érdemes megnézni a zuhanást, mert szerintünk egész jól néz ki).



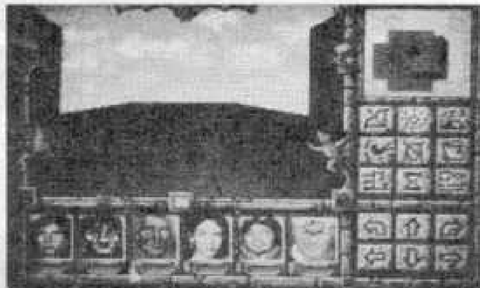
Itt a felhőkön szedjük össze a gemeket, majd csapjuk agyon a **HARPY QUEEN**-t, s rontsuk szét a hárpia-fészkeket. A kardokat nyújtó kezekből csak akkor vehetjük fel a cuccokat, ha már **CRUSADER**-ek vagyunk, a szobrok feliratait pedig csak akkor olvashatjuk el, ha **LINGUIST**-ek is. Egy zuhanás 100 HP-t sebez. Most már kötetlenül mászkálhatunk, s gyűjthetjük be az újabb és újabb megbízásokat, ezekről részletesebben később, most csak nagy vonalakban. *Burlock* király várában három megbízást is kapunk, az egyik a királytól, aki természetesen minket is a hatodik tükörért küld el, a másik a király tanácsadója, aki tudja, hogy itt valami nincs rendben és *Crodo*-t szeretné látni, így megkér minket, hogy hozzuk vissza a gonosz mágus, *Darzog* báró tornyából. A harmadik a királynő, egyelőre csak az ő kérését tudjuk teljesíteni, mert neki a gyémánt tiaráját lopták el a *RIVERCITY*-i rablók. Nem ártana tehát a városokat megpucolni a rossz elemektől. *RIVERCITY*-ben két gond is van, az egyik a **SORCERESS**-ek gyülekezete, a másik a **ROBBER**-eké. Mindegyik elég nehéz, csak a 10 szint körül álljunk neki. A **SORCERESS**-ek elintézésére a város északi részén lévő pali kér meg minket. A boszik az északnyugati részen, a céhen túl vannak, a rablók főhadiszállása pedig középtájt, nyugat felé. Rajtuk kívül még **INSANE BEGGAR**-ok is kellemetlenkednek, de csak alacsonyabb szinten jelentenek veszélyt, mert harapásuk egy kissé felkavarja lelkileg embereinket. Nagyon sok, pontosabban 80,000 XP-t kapunk ha a fickónak visszavisszük azt, amit a boszik elloptak tőle, azonkívül megtanítja az **ENCHANT ITEM**-et is. *NIGHTSHADOW*-on egy átok ül, és teli van gnóm vámpírokkal (nem **RAVENLOFT**-os hálistennek) meg **BAT QUEEN**-ekkel. A **BAT QUEEN**-ek is először a papjainkra támadnak. Az élőholtak kiirtása után maradt egy koporsó 01,14-ben, amit csak akkor tudunk kinyitni, ha a napórákat megfelelően beállítjuk, s a koporsót a megfelelő időpontban

felfeszegetjük. Erre az időpontra a sírkövek utalnak, pl. egy macska élete, no meg csak este harcolhatunk, szóval mindenki rájön, hogy este kilenckor próbálkozhatunk. **COUNT DRAC** elő is jön és leszivogatja varázstudóink SP-it, s ha megöltük, koporsójában találunk 99,999 aranyat és 50,000 XP-t (pontosabban azt nem találjuk, azt kapjuk).



WINTERKILL is élőhottas gondokkal küzd, itt a város megboldogulatlan lakói ugrándoznak az utcákon. Először meg kell ölni minden **SPIRIT BONE**-t, de nagyon alaposan kutassuk át értük a várost, majd menjünk le a délkeleti gonghoz, abba egyszer üssünk bele, s utána a két északihoz, majd mindegyikre kétszer-kétszer csapjunk rá.

Vannak oldalt kis gömbök is, azokat az irtás fázisában nyomkodjuk meg, s akkor több rejtőzködő **SPIRIT** is ránktámad. Ha ez megvolt, menjünk vissza az itteni polgármesterhez, aki szép nagyot köszön nekünk, de elmondja, hogy most sajnos a **SPIRIT FOOL**-ok jönnek, ismételjük meg mégegyszer. Ha ezekkel is megcsináltuk ugyanazt, akkor a **JOUSTER**-ek **SPIRIT** megfelelői jönnek, amik már igen veszélyesek, de utánuk már marad a béke és kapjuk az XP-ket.

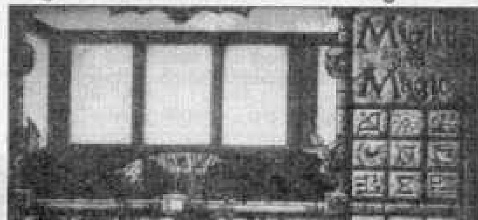


ASP is bajban van. Itt kígyók özönlötték el a várost. Először természetesen irtsunk ki minden **SNAKE MAN**-t meg **GUARDIAN ASP**-ot. Figyeljünk arra, hogy északon, ahol homokos a talaj egy csíkban teleportok vannak, azokat kikerülve lehet csak továbbmenni. Ha ez megvan, akkor menjünk vissza a főtérre, s a gömbök színeit kell váltogatni. Átlósan kell azonos színűeknek lenniük, de hogy most piros legyen-e a délkeleti vagy kék, azt a kedves Olvashow-ra bízzuk. Ezután hozzáérhetünk az északon lévő géphez, s az nem fog minket visszateleportálni, benne meg is lelhetjük az átalakítót, amit romboljunk szét. Ezután felvehetjük a **PIEZOCRYSTAL**-t, ami pár mezővel lejjebb van, s azt adjuk majd valamikor oda kint egy fickónak, aki ezt keresi, s cserébe megtanít minket a **MEGAVOLTS**-ra, de még ad pár százezer XP-t is.

Ha igen magas szintűek vagyunk, akkor megnézhetjük **BASENJI** várát is, ám előtte mindenképp pakoljuk fel magunkat az egyik kútból +250 HP-vel, meg egy **PROT FROM ELEMENTAL/FIRE**-vel, mert állandóan tűzgolyókkal fognak minket csapkodni. Itt nagyon jól lehet a tulajdonságainkat növelni, bizonyos tekercsek elolvasása után.

Találhatunk pár dolment is, amikben egy-egy druida kéri segítségünket, aki a tél utolsó hópelyhét, illetve a nyár utolsó virágát keresik. *Newcastle* (volt otthonunk) igen rossz állapotban van, de 50,000 aranyért megvásárolhatjuk. Ezután az 5 megacredit-ért a királyi várban az egyik figura elintézheti, hogy javít valamelyest az állapotán. Ötször kell öt megacredit, azaz összesen 25, hogy ismét régi pompájában tündököljön a vár.

Ezeken kívül még sok-sok kisebb-nagyobb megbízást is kaphatunk és fogunk is kapni. A várakba/barlangokba csak a megfelelő kulccsal engednek be, az Ősi *Yak Temple* kulcsát egy mocsárvidék szélén élő figura adja, aki mellesleg megkér minket, hogy tapossuk is el ezt az undorító vallást. A *Főmágia Tornyához* a kulcs a *Cave Of Illusion*-ben található, ahogy egy szoborfelirat mondja a *Felhőbirodalomban*. Itt olvashatunk még valamit egy **TAXMAN**-ról, meg hogy a megacreditekkel is van valami dolga.



Hát akkor egyelőre ennyit. Úgy gondoljuk elinduláshoz már elég, de ha valahol megakadnátok, akkor várjátok égre meredő tekintettel valamelyik újabb CoV-ot, mert ismét csodákkal fog szolgálni a nyájas Olvasónak, mint ahogy ez mindig is így volt.

Amiga ☐ / PC ☑



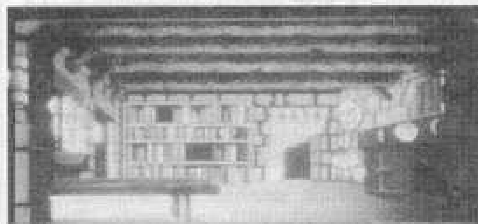
Ween
The Prophecy

CoVboy: Juhhéé, indul a bécsi gyors, avagy Wien, khm. pontosabban Ween már megint prophecy-t játszik, azaz táncol egy Ween-er Walzert... Lője már le valaki ezt a CoVboy-t!
Végre! Egy újabb játék a *Coktel Vision*-tól, a nagysikerű *Gobliiins*-sorozat alkotóitól! Alcíme: *'The Prophecy'* jóslatot jelent, prófécia. PC-n yonyörű intro mutatja be az előzményeket, melyek, mint mindig, úgy alakulnak, hogy sürgős színrelépésünk nélkül bizonyos végzetes események bekövetkezésének valószínűsége ugrásszerűen megnő. Egy egész fantasy-királyság veszte forog kockán, szükséges tehát a rendelkezésünkre álló három napot sűrű tevékenykedéssel eltölteni, különben a csúnya rossz *Kraal* átveszi a hatalmat, és romlásba dönti, sőt nyomorúságba taszítja a seholsincs-vidéki lakosságot. *Ween* unoka képében kell küldetésünket teljesítenünk.
Amigán az intro elmaradt, sőt egyelőre csak egy francia nyelvű változathoz volt szerencsénk, szóval az Amigásoknak kétszer is illik elolvasni ezt a leírást, hogy a dolgok egyértelműek legyenek.

A játék kezelése:
A kezelés teljesen egér-orientált, vagyis sok dolgunk nincs, mint tologatni maus barátunkat a képernyőn, azután clickelni itt-ott, szóval szépen mindenki rá fog jönni a dolgok fortélyaira.

1. A házban

Egy ház nappali szobájából indulunk. A két működő ajtó közül az egyik a tornácra, a másik egy alkimista műhelybe vezet. A tarisznyában mindössze egy kis szamóca található. Nem baj, majd *Ween* gyűjt még hozzá más földi javakat is. Hogy el ne fáradjon cipelni, a tornácon két mókás kedvű apóka (*Uki* és *Orbi*) szegődik a szolgálatába.



Hősünk előrelátó módon minden vackot összeszed, amit csak tud. Gyűjtögető életmódjának eredménye: egy harapófogó a tűzhely mellől, egy varázsgolyó az asztalról, egy darab zsír meg egy kés a faliszekrényből; egy marék rőzse, egy nádszál és egy adag tűzifa a tornácról; egy magvakat tartalmazó szütyő, egy orvosságos tégely a műhelyből.

A nád éles levelére és a tornác védőrácsának keménységére való tekintettel *Ween* az imént említett fogót rögtön használatba is veszi. Az azonban nem sokáig bírja a strapát: a rács végez vele, *Ween* pedig úgy dönt, hogy használhatatlan dolgokat nem cipel(tet) tovább, ezért elhajítja. (Így tesz a késsel is, miután a nádból furulyát faragott vele.) (Mellesleg, *Gobliins II*-n edződött játékosoknak eleinte furcsának tűnhet, hogy itt a tarisznyában lévő tárgyakon, sőt a szereplőkön is lehet használni a kezünkbe vett szerszámot...)

A furulya hangja (*Ween*-en használd) előcsalja *Urm*-ot, aki a vámpírok csoportjába tartozó denevér, és állandóan gyümölcsre éhes. Kedvence a szamóca, annyira szereti, hogy aranyrúddal fizet érte. Miután elfogyasztja a gyümölcsöt, örömében elkezd összevissza repkedni, leverve a polcról minden értékeset (kristályvázák, tégelyek etc.). Közben leesik még egy kis szamócadzsem is, mely ismételten számot tarthat a vámpír érdeklődésére. *Urm* cserébe felajánlja varázshatalmát, amit *Ween* ügyesen a kandallóba helyezett éghető anyagok gyors égésének beindítására használ fel.

Az alkimista műhelyben a falon lévő portré egy digitalizált látomás gyors felidézése után szögre akasztható. Mögüle egy rejtekhely nyílása kerül napvilágra. A benne mindeddig rejtőzködő patkány az orvosságos tégely tartalmával kezelt magvak elfogyasztása után elszenderül, lehetővé téve, hogy *Ween* egy öntőformát halásszon ki a lyukból. Az asztalon talált nagy kulccsal egy gyanúsan mozdulatlan koponyát széttörve egy gyűrűhöz is hozzájutunk.

Uki és *Orbi*, a két bolondos segéd rájön hogy ha ez a gyűrű (az első szent ékszer) a varázsgolyó közelébe kerül, gyors transzformáció megtekintése közben egy üst keletkezik. Nosza, *Ween* rögtön fel is teszi benne az aranyrudat olvadni, majd az olvadt aranyat öntőformába öntve a kapott aranykulcs birtokában semmi akadálya annak, hogy a műhelyben található lakatot kinyissuk.

2. Az ároknál

A föld alatt egy széles árok állja utunkat, melynek alján kénes füstöt eregetve izzó folyadék fortyog. Egy előttünk erre járó utazó nem találta meg a jokert, és most ott fekszik a földön a szerencsétlen, élet pedig csak annyi van benne, hogy kukacok mászkálnak romlásnak indult csontjai között. Sebaj, *Ween erre* felkapja az összes felkapható tárgyat, sorrendben: egy égő fáklyát (melyet a tábortűz meggyújtása után gondosan a tarisznyába helyez) és néhány szál deszkát, melyek a falhoz vannak támasztva. Most derül csak ki, hogy ezek eddig egy üreget takartak, melyben *Ween*-nek még egy kötelet is sikerül zsákmányolnia.

A tűzön (az üstben) megolvasztva *Ween* egy kis olajat készít a zsírból, amit aztán tárolás céljából az üregben talált helyes kis csuporba tölt. (Itt alkalmunk nyílik megcsodálni a program 'flyout' típusú menürendszerét. Merje valaki azt mondani, hogy a játékprogramok nem haladnak a korral!)

A gyűrűt az üstről levéve ismét golyóhoz jutunk, ezt ugyanis egy, az üreg homályában rejtőző koponya erősen hiányolja. Miután kimutatta a foga fehérét, kérjük vissza a varázsgolyót, hátha *Ween*-nek még szüksége lesz rá. Itt van egy teljesen berozsdásodott

emelőszerkezet (nem emlőszerkezet!) is. *Ween* beledugja a nyílásba az üreges csontot, és csodák csodájára a beleöntött olaj pont a szerkezetbe kerül, kifejtve ott jótékony hatását. Ezután csak meg kell húzni az emeltyűt. Az árok közepénél kiemelkedett kőről már elér a túlpartig a kötéllel összekötözött deszkák vége.

3. A pecsét

A homályban egy kőből készült zárszerkezet rejtőzik, mint azt a tarisznyából előhalászott, még lobogó fáklya helyretételével megtudjuk. Alig ért ide, *Ween* azonnal megszabadítja az őrt álló kőszobrot dicső fegyverétől, majd ezt a földön talált csonttal megtámogatva elhúz egy függönyt. Mögötte csak feketeribizke van, amit *Urm* barátunk — inkább repdesve, mint repesve — elfogad. Varázserejét nem, de szolgálatait azért felajánlja, az ajtó fölötti lyukon át behozza nekünk az ajtó kulcsát.

Egy kis kamrába jutunk, melyben az Excalibur-legenda paródiájának megtekintése után a felvett karddal egy fétist talapzatáról leborítva hallucinogén kipárolgású cián-di-metil-hipofoszfátsavat fedezünk fel. Jó lesz ez a jelenleg éppen üres üstbe, melyben eddig sok minden megfordult már, de valószínűleg nem árulunk el vele nagy titkot, ha azt mondjuk, hogy ezután sem lesz ez másként.

Minthogy savunk van, már csak egy kis ember(?)figurára van szükségünk, amit a megfelelő kód betáplálásakor felpattanó rejtekajtó mögül szerzünk be. Egy másik kódra egy elixír kerül elő, ezzel később még kezdhetünk valamit.

Miután *Ween* lemaratta a cseppkövet a pecsétről, a Nap- és Hold-köveket, meg a kis képmást a helyére illesztve az akadály elpárolog, mehetünk.

4. A vízparton

A távolban látszó templomhoz vezető hidat megközelítve egy ronda zöld szörny ugrik elő, látszik rajta (meg mondja is), hogy személyesen *Mr. Kraal* küldöttje. Annyi baj legyen, gondolja *Ween*, a belőle kihullott tollal az oldalt található ládát birizgálva. Az ebben található italokat az üstben jól összemixelve olyan koktélt készít, amitől rögtön *Urm* kedvence terem a sarokban. *Urm* ismét aranyra cseréli, ami jól jön, ha búvárkodni akarunk. Az arany ugyanis összeolvasztható az első pályáról magunkkal hozott fél lakattal, így egy búvárkészülék-helyettesítő varázslatot nyerünk.

Megyünk a víz alá, vagy talán inkább száraz lábbal óhajtjuk megközelíteni a templomot? Mindkettő módunkban áll: ha az előbb készített turmixot az elixírrel is megkezeljük, hatásos szörnyzanzásító bájitalhoz jutunk.

5/a. A hídon

A hídon néhány lyukra és egy kivont karddal üldögélő békára leszünk figyelmesek. *Ween* egy lyuknak kődarabbal történő lezárása erejéig kölcsönkéri a kardot, a másik lyukat pedig az üsttel fedi be. Közben *Urm* barátunk lezabálja az itt látható hatalmas szamócákat, több tonna aranyport hagyva a helyükön. Ez viszont a harmadik lyukban fogott kis rovarnak kedvenc eledele, hagyjuk meg neki.

5/b. A víz alatt

A víz alatt egy kicsit nehezebb az élet. A vízből kinyúlva *Ween* elkap egy legyet, amit egy víz alatti bokor közelébe helyez. Erre egy kis hal megindul arrafelé, nem tudván, hogy egy nagy hal viszont éppen órá les. A nagy hal megeszi a kis halat. Fel is fordul tőle, mert a kis hal egy kis elektromos hal.

A nagy hal hasát üvegdarabbal felnyitva egy vasrudat találunk, amivel a kiugráló ráccsal elzárt kijárat oldalán leváló sziklát lefeszítjük, de ugyanez egy odú nyílásának kitágításánál is segítségünkre lehet. A bokorból felriasztott kis hal szerencsétlenségére pont eme odú előtt szeretne elúszni, de megjárja. A kiköpött csontvázból előkerülő szigonyhegyet vasrúdra illesztve megfelelő eséllyel próbálhatjuk meg a következő halacskát keresztülszúrni. Már csak az időközben beragadt rács közé kell beillesztenünk, és a mohó odúlakó kihajlítja a rács rúdjait.

6. A templom bejárata

Egy csúnya kígyó állja el a bejáratot. Miután *Ween* visszaváltoztatja kvarckristállyá a méreggel, nincs akadálya egy kis bozóttűznek. Egy rovarcsapdának nem a legmegfelelőbb hely a háztető, na meg éppen kapóra jön a szállásukat vesztett rovarok lecsendesítésére. Ezért *Ween* az ároknál leírtak alapján újfent golyót készít az üstből, majd az itt talált fejdísz (a második szent ékszer) segítségével csővé alakítja azt. Ezzel leveri a rovarcsapdát a földre, és begyűjti a rovarfelhőt.

7. A sárkányfajzat

A sárkány nem jár túl *Ween* eszén. Hősünk addig használja a pergamenre írott varázslatokat, amíg a sárkány szúnyog képét nem ölti. Ekkor gyorsan csapdába csalja, majd a cseresznye illatára belibegő *Urm*-mal a szeméttelepre szállíttatja.

8. A templom

A templomban körülnézve három zárt ajtót látunk. A helyes megoldás a bal oldali, bár mindháromnak ugyanaz a kódja: balról jobbra, felülről lefelé mind a négy gombot megnyomjuk, majd '**Enter**' (a koponya).

1	2
3	4

A következő ajtó kódja: o, ooo, oooo, '**Enter**'.

9. Az őr(lány)

Egy mesterségesen elrondított banya őrzi a szentély momentán még nem is létező bejáratát. Csak (le)párolt kvarcvirág-kivonattól kapja vissza eredeti (igen formás) alakját, s vele együtt erejét. Elkészítése (1 személyre) a következő:

Végy le a szobor fejéről egy zöld rongyot, és töröld le az évszázados port a szobor szeméről. Végy fel minden felvehetőt, aztán a talált kalapáccsal csinálj torzót a szoborból. Közben a tűzhelyre pakold fel az amforát, rá a leveleket, alá a fát és a gyújtóst, majd a szökőkutat életre pöckölve (12, 4, 6, 3) nedvesítsd meg a portörlő rongyot. A leesett vízilovat emeld fel, és tedd a polcra. Öntözd meg a szobor szemeit méreggel és virágporral, kígyó és kvarcvirág leszen azokból. A kígyó varázserővel bír. Alakíttasd át vele a csövet, és tedd fel a tűzhely fölé. Verd ki a kiálló téglát a falból. Gyújts tüzet egy nagyítóval. Főzd ki a virágból az aromát, és a nedves rongy hatására lecsöpögő párlatot kis zöld korsóban fogd fel. Hidegen tálaljuk.

Ween a rögtönzött lepárlót lerombolva visszanyeri a varázsgolyót, és az időközben odaúló bálványnak kölcsönadja egy pillanatra. Erre egy ajtó keletkezik a falon.

10. A szentély

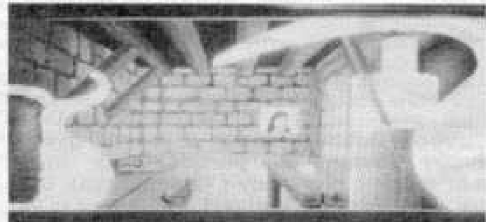
Most derül csak ki, hogy a csúnya *Kraal* ellopta a Revuss-t a tabernákulumból, így hát itt még nem ér véget a megpróbáltatások sora. *Ween* ezért eloroz a függöny mögül két tükröt, lehúzza a szoborról a kesztyűjét, kivesz vele egy szívet az itt található dobozból, és egyúttal a helyére is teszi. Nem kéne itthagyni a nyakláncot, amely a harmadik szent ékszer, és karddal gazdagítja a varázsgolyó lehetséges megjelenési formáit. A mérleget tartó szobor orra nyitószerkezet, de csak a mérleg kehellyel való átbillentése után működik.

Mielőtt távozna, *Ween* vet még egy búcsúpillantást az asztal mellett rejtőzködő vázára. A kivett kulcs nyitja a feltáruló folyosó ajtaját, feltéve, hogy a tükrök jól be vannak illesztve az e célra kiképzett nyílásokba. Újabb homályos folyosó, a végén két ajtóval. Miként a híd/víz (5/a, 5/b) esetében, itt is két szálra bomlik a cselekmény, csak annyi a különbség, hogy itt mindkét választási lehetőség a nehezebbik.

11/a. Urm felélesztése

Egy óriás dino nemtetszésének SB-n (or comp.) megfelelő hangot is adva hidegre teszi *Urm* barátunkat. Két terep elérhető, az egyik egy épület homlokzata, a másik pedig egy folyópart. Az előbbin *Ween* lefeszít egy hordóról egy abroncsot, és egy félreeső helyen még egy hálóval is felfegyverkezve elindul a folyóhoz. Odaérve kiugraszt egy rákot búvóhelyéről, halászik, és az eredményt a rák iménti tartózkodási helyére helyezi. Erre a rák kijön a vízből, *Ween* pedig elkapja. Eztán az abroncsból és egy fémrácsból csinos kis szerszámot készítve aranymosásra adja a fejét.

A folyótól visszatérve *Ween* karddal villámhárítót fabrikál a nagy szobor kezéből, és az így szerzett villámmal felteker a kútból a láncon lógó ládát. Miután a rák elvágta a láncokat, *Ween* kardjával felfeszíti a láda tetejét, és a benne talált kulccsal egy szekrénykéből egy Nap-szimbólumot zsákmányol, melyet hódolata jeléül a szobornak ajándékoz. Így tesz a villámmal és a talált aranyrögökkel is.



11/b. A szörnykirálynő

A jobb oldali ajtó egy rétre nyílik, melyen szorgos szörnyecskék etetik mohó királynőjüket. Elszórva találhatók még itt: mongúz, kígyó, lábszárcsont, zsák, gyökér, stb. (Ja, stb nem található, aki mégis talál, az megkaphatja a THE PROPHECY shareware változatát, INTRO.STK nélkül...)

A zsákot szájával előre tartva megközelítjük a békésen szendergő kígyót, és egy óvatlan pillanatban hirtelen mozdulattal ráborítjuk, de még a madzagot is bekötjük a zsák száján, ki ne szökjön a rusnya féreg. A mongúz jut ilyetén képpen betevő falathoz, aki cserébe megteszi nekünk azt a szívességet, hogy eltűnik a színről sietve.

Ween learatja a virágot, majd egy csődarabbal a csörgedező forrást alkalmilag elterelve gyöngyök és egy félig törött lábszárcsont segítségével kombinált port készít belőle. A sarokból előhalászott gyökérre a fa kérgének felhasítása nyomán kifolyó

gyantából vételez, a mászkáló szörnyecskék amőbává alakítása céljából. Az immáron hozzáférhetővé vált királynő fejfájását csak egy házi készítésű por enyhíti, viszont az olyan hatásos, hogy nemcsak a fejfájás, de az egész királynő megszűnik tőle. A kijáratot elzáró rács egy kötél elnyisszantásával nyílik.

12. Kilátás

A tenger! A távolban nem fehér vitorla, hanem maga a *Volcano Island* látszik, amely tulajdonképpen *Ween* úticélja. Ezért egy csészében felfogja egy fa csöpögő nedvét, és egy piros virágra önti. Egy rég kihalt ősállat koponyájáról a szarvat, egy fáról pedig egy indát kölcsönvéve csákányt barkácsol, és kipróbálja a bal alsó sarokban.

A fakadó forrás vize hatalmasra növeszti azokat a szikla tövén termő gombákat, melyeknek ízét a néhai ősállat szemüregében élő féreg annyira szereti. De az — lévén, hogy csak egy gyáva kukac — nem mer az itt röpködő griffmadár szeme elé kerülni, ezért várjuk meg, míg az a ragacsba beleragadt légy iránt kezd el beható érdeklődést tanúsítani, és kővel hajigáljuk meg.

13. Hajóépítés

Biz' ez a partra sodródott csónak lehetne jobb állapotban is! A parton heverő evezőmaradvány még csak-csak megteszi kormánylapátnak, de a stabilizátor az már keményebb dió. Egész pontosan kókuszdió, nem is egy, hanem két egész hálónyi. De nem ám halászháló, mert az másra való. Jelesen halfogásra.

A halászatról nem térünk vissza üres kézzel, egy éppen ikrákat rakó halat sikerül fognunk, mint azt a hal oldalának felhasításakor megjelenő animáció tudtunkra adja. (Ellopott hátizsákunkat *Urm* aranyáért cserébe a személyesen jelenlévő tolvajtól kaphatjuk vissza.) Vitorlát az alant morgolódó pókocska sző nekünk, egy kis kaviár ellenében.

A karddal levágott faágakat ügyesen általvetjük a lélekvesztő törzsén, rákasztva a kókuszdióval teli hálókat. Egy bambuszrudat sem ártana kivágni, árbocnak. Feszítsük ki a vitorlát, és tengerre! Ahoooooy!

14. Hajózás

Az oldalunkat a kíváncsiság, csónakunkat viszont egy *Kraal*-küldött fúrja ki, így a beömlő vizet időnként üsttel ki kell merítenünk. Eközben *Ween* időt szakít magának, hogy miután az idekészített kulcs nem ide való, mérgében leverje a lakatot a csapóajtóról, amely egy kiskancsó szurkot rejteget.

Lázas vízmerítgetésünket egy pillanatra félbehagyva csővel közelebb piszkáljuk a palackpostát, mert megtetszett az üveg parafadugója. Kicsit be kell szurkozni, és már be is lehet verni a lékbe.

15. Az öreg halász

Partot érve kiderül, hogy a csónakban talált kulcs a parton álló viskó ajtaját nyitja. Egy öregembert találunk odabent, egy nagy tál szamóca és egy ásó társaságában. A tengerpart homokjában rengeteg dolog van eltemetve. Ezeket mind igényli az üldögélő öreg, de még *Urm*-tól is akar egy kis aranyat. Mindennek birtokában eltűnik székestől, szabaddá téve a bejáratot, amit karddal kell kifaragni.

16. A völgy

A gyanútlan látogatót egy hegyes fogakkal megáldott mérges húsevő virág fogadja. Ez valójában egy elvarázsolt gyönyörűséges tündér, akinek az igazi alakja a fán csüngő dióba van zárva.

A fa gyökerei közt karddal turkálva aranyat találunk. Ezt odaadjuk az aranyzabáló kérésznek, miután egy lyukba benézve kiugrasztottuk azt búvóhelyéről. Ő egy madzaggal segít ki bennünket. *Ween* addig hadonászik a karddal, amig le nem vág egy karvastagságú ágat, meg egy csomó nyílvesszőt.

Az ágra rákötí a madzagot, és az így készült nyíllal becélozza a diót, de a tollazatlan nyíl célt téveszt, csak egy madarat ugraszt ki a lombok közül. A duzzogó virág rögtön elkapja a szerencsétlen szárnyast, csak a tollait hagyja meg, amit *Ween* egy csővel piszkál ki a virág veszélyes közelségéből. A tollal kezelt nyílvessző már eltalálja a diót. Karddal szétfeszítve azt, *Ween* kiszabadítja a tündért.

17. Kraal előszobája

Ismét találkozunk a trükkös öregemberrel, aki aranyat követel, de ha megkapja, mérhetetlen naivitásunk feletti csodálkozását kifejezve szépen eltűnik vele. *Ween* a bot és az üvegszem által mégegyszer megidézi, és *Urm* segítségével kővé változtatja az öreget, aki erre beadja kőkemény derekát, és kinyitja az ajtót.

A méreg és a virágpor, melyek egy ládát tollal meglegyezve válnak láthatóvá, már régi ismerősök. Az üstben e kettőből kotyvasztott varázsitalt a sarokban burjánzó gombára öntjük, elősegítve annak robbanásszerű növekedését. Ekkor előkerül egy pár darab szarvasgomba, a következő varázsszerek elkészítését téve lehetővé:

1. Szokásos koktél (méreg+virágpor): növesztő hatású szer
2. Méreg+szarvasgomba: luciferys, azaz fényhozó
3. Virágpor+szarvasgomba: vitalys, azaz életadó
4. Mind a három: változtató turmix

Ween megint készít egy alapkoktélt, és egyúttal egy fűcsomót serkent gyorsabb fejlődésre vele. Kamillát arat, majd a kettes számú hatóanyag segítségével kifordítja rubint (a belsejében égő tűz kívülre kerül...), és kamillateát főz rajta. A beteg féreg a teakúra során új erőre kapván lelegeli az ajtót elzáró gombaerdőt. Itt még lesz dolgunk, de azért nézzünk körül másfelé is.

18. Szoborpark

Az első, ami a szemünkbe ötlik, egy hatalmas fejet ábrázoló szobor. Száját sűrű növényzet borítja, melyet tanácsos megnyesegetni egy kissé. A jobbra látható faragvány annyira élethű, hogy vitalys-szal való kezelés után szárnyra kap. Mögötte egy kar rejtőzött, amit *Ween* örömében meghúz. Nem történik semmi érdemleges, hacsak az nem, hogy a másik pályán kinyílik egy rejtekhely.
Borgol ugyancsak kővé válva van jelen. Egy kis élesztő hatására eldalolja, hogy a hangyakirálynak éppen arra a porzóra van szüksége a boldoguláshoz, amit a kvarc virággá alakítása után kitépünk. A király hálából hangyává változtatja *Ween*-t, hogy a (hangyaperspektívában) égigérő fűben megtaláljuk elvesztett kincseinket. Egy tengelyt is találunk, ne hagyjuk ott, pont jó lesz a hiányos szerkezetbe, amely a rejtekhely belsejében van.
Kulcsunkkal az ajtóhoz csörtetve kinyitjuk azt, de olyan rács állja utunkat, amit csak a 4. számú turmix képes megváltoztatni. Mégpedig kígyóvá. Ebből mérgelődés lesz, majd a kapott rubinokból kieresztett tűzet vízzel eloltva a bejárat szabaddá válik.

19. Kraal barlangja

A Láva-folyón való átkelés lehetősége csak erősen korlátozott formában létezik. (Fel van hajtva a palló.) Sebaj, inkább rongáljuk meg a drágakőberakásos szobrot. Karjával *Ween* akkora lyukat farag a szobron, hogy belátni az ott elhelyezett rubinig. Elégetve egy olyan bogár alakú drágakövet találunk a helyén, melynek nem hiányzik semmije. Felélesztése után egy megdermedt lávafolyásba karddal vágott lyukhoz repül, és innentől kezdve szentjánosbogárként funkcionál.

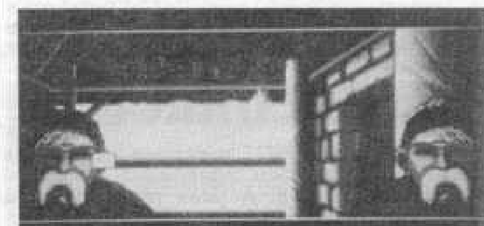
Az egyik lyukban megbúvó kígyó, *Ween* állandó zaklatását megelégelve egy halom ragasztót okád, melyet kis edénykébe fogunk fel. Ez alkalmas lesz a bogárka sötét lyukakba való szökésmentes beillesztésére, világosság teremtése céljából. Minden sötét lyukat fel kell világosítani, szegény *Ween* alig győzi keresni, összeragasztgatni és feléleszteni a szentjánosbogár-darabokat. Egyszer még a varázsgolyót is igénybe veszi nagy világosságteremtő igyekezetében.
Segítőtársunk, *Petroy* nem hiába ismételget nekünk számokat: amennyit mond, annyiszor kell meghúzni a fogantyút, aztán a falra felírt összes betű kivilágosítása után a *KRAAL* szót nyíllövésekkel le kell betűzni.

20. A börtön

Ween viszontagságai egy börtöncellában folytatódnak. A falból kirángatott szöget a furmányos zárszerkezet jobb oldali hét órájához beszúrva találunk egy tűt, mellyel kiszabadulhatunk. A helyes kombináció: három óra, kilenc óra. (Ugyan csak nyolc lyuk van, de a tizenkét osztású óraszámlapnak megfelelően kell gondolkodni.)

21. A homokóra

Djel és *Azeulisse* tragikus végű szerelmének emléke itt is kísért, két lezárt doboz képében. Mivel *Ween*-t zavarja a gyakori kongatás, az inga lengését három fogantyú megrángatásával lelassítja. (Jobb oldali teljesen le, teljesen föl, majd ugyanez a középsővel és a bal oldalival.) *Djel* nevének vésett betűkön történő lebetűzésével egy késhez jutunk, furulyát készítve egy szál bambuszból.
Behangolás után megszólaltatva *Ween* behívja *Urm*-ot, aki nem akar segíteni, de mégis ezt teszi. Ugyanis lever egy kőből faragott A betűt, ami jól illeszkedik a betűk között tátongó lyukba, és éppen szükség is van rá *Azeulisse* nevének begépeléséhez.



A szerelmesek egymáséi lesznek, és a kiszabaduló tündér elhozza azt a három homokszemet, amit Ween jó érzékkel a homokórába helyez. Ezzel a jóslat beteljesedik, a torzonborz Kraal pedig teljesen begolyózik. THE END. Hát mit mondjunk, őszintén szólva nekünk a játék tetszett, a történet egy kicsit gyerekes, a logika talán a keleténél bonyolultabbra sikeredett, de azért megért egy misét, hiszen úgy gondoljuk az Indy IV.Adventure-höz hasonlóan ez is azok közé a játékok közé tartozik, mely segítség nélkül igen nehezen végigjátszható.

Amiga ☑ / PC ☑



Tökös Mákos

NIGHTBREED *(C64)*

A CoV 34-ben már lement a térkép, következzék tehát a leírás:
Kezdésnél szép kis képet látunk, majd a '**Space**'-t megnyomva egy menübe jutunk:
0: **Start** (vajon mi lehet?)
1: **Passkey** (minden pályán különböző alakzatokat lehet látni a falakon, ezek a pályák kódjai. Ha itt kirakunk egyet, akkor azon a pályán kezdünk, amelyiken ez az alakzat látható).
2: **Keyboard** (irányítás billentyűzetről)
3: **Joystick** (irányítás joy-jal)
4: **Credits** (készítők névsora)
5: **Prologue** (kerettörténet)
'**F1**'-et nyomva hősünk mutánssá változik.

Level 1.
A starttól induljunk jobbra, egy oroszlánfejes kapuig. Itt menjünk le, majd ismét le, végül balra. Itt látható az első kulcs. Aki akar, tovább mászkálhat, sietősebbek átmehetnek a Level 2-re az alábbi módon: Az első kulcs helyétől induljunk jobbra, majd menjünk le. Itt volnánk, de hol a kijárat? Csak lépjünk rá a földön heverő aknára, s máris zuhanunk a Level 2. felé.

Level 2.
Szerencsés megérkezés után menjünk jobbra, le, le, majd balra, le, balra, végül be az ajtón. Yikes! A második kulcs! Most már talán meg is kereshetjük a Level 3. bejáratát. Tehát: keressük meg azt a képernyőt, ahol színes buborékok szálldogálnak felfelé. Ha megvan, akkor essünk le. Aaarrgh! Bummm! Ha földet értünk, induljunk el jobbra, fel, be az ajtón, le, majd jobbra, le, végül jobbra. Oh! Jön az ismerős zuhanás, no meg a Level 3!

Level 3.
Kedves kis pálya! Megérkezés után máris egy nagy szemgolyóval nézünk farkasszemet. Valószínű, hogy ő bírja tovább, ezért menjünk le. Ha leértünk, induljunk hatszor balra, majd fel, jobbra, fel. Hoppá! Itt a harmadik kulcs, de egy pizsamás fazon őrzi. Sebaj! Verjük szét, és kaparintsuk meg a kulcsot. Ezek után keressük meg a *Baphomet* nevű úriemberhez vezető utat. Menjünk ahhoz a képernyőhöz, ahol két ajtó van, közöttük pedig egy létra. Innen induljunk háromszor jobbra. Itt egy ajtónak kell lennie. Ha bemegyünk, személyesen találkozunk *Mr. Baphomet*-tel, aki *Cabal*-lá szentel minket, majd különböző feladatokkal lát el: engedjük vissza a berserkereket a saját világukba, bla bla bla... Végül megköszöni ittlétünket, és visszaküld a harmadik pályára.

Baphomet bátyó házikójának ajtajától menjünk háromszor balra, majd itt próbáljunk bemenni a jobb oldali ajtón. A kép sötétebbre vált, és közlik velünk, hogy szabaddá tettük azt az utat, amin a berserkerek hazajuthatnak. Ezek után menjünk kétszer balra, fel, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, jobbra. Itt a kapu. Menjünk be! Újra a szeretett Level 2-n találjuk magunkat. Induljunk el: fel, hátra, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, végül be az ajtón. Egy kép tájékoztat arról, hogy éppen elhagyjuk *Midian* bejáratát, s mégegy, amelyen látjuk az elegánsan távozó berserkereket. Éppen indulnánk haza, amikor megtudjuk, hogy a gaz *Mash* elrabolta a barátnőnket, *Lori*-t. Kalandra fel!

Mehetünk vissza a barátnőnkért!
A második pályára érkezünk. Menjünk balra, le, majd jobbra, amig a leesős részhez nem érünk. Essünk le! Innen jobbra, fel, fel, a létrán le, jobbra, le, jobbra. Itt is essünk le!

Hopp! A harmadik pályára érkeztünk! Menjünk le, majd háromszor balra, végül fel. NINI! Megint itt a pizsamás fickó! Talán ő *Mask*? Tök mindegy! Próbáljuk kinyírni! Harc közben próbáljunk egy szinttel lejjebb esni, különben nem tudjuk *Lori*-t megmenteni. Ha megöltük a főszert, mentsük meg *Lori*-t, majd menjünk át a Level 2-re. Itt induljunk el balra, fel, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, jobbra, majd le az ajtón!

Induljunk fel, balra, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, majd be az ajtón! HAPPY END!!!

• SURÁNYI ZOLTÁN, Hódmező.v.hely

TURBO CHARGE *(C64, Amiga)*

Talán a *„Chase HQ"* mintájára írták ezt a programot, melyben egyébként autókázni és lövöldözni kell. A játék töltése mellett bemutatja a múltat vagy másképpen a háttértörténetet. (Egyébként a grafika Amigán és C=64-en teljesen hasonló, talán az Amigás verziónak a hangja+zenéje kellemesebb).

Ebben a háttértörténetben először 1 megmaradt műholdat mutat, mely azzal töltötte az időt, hogy míg az emberiség egymást ölte, ő szorgalmasan filmezett. Ezek után láthatjuk a saját kocsinkat. (Tán Lamborghini lenne vagy valami olyasmi!) Sőt, magunkat is + barátunkat, ki szüntelenül fog lövöldözni. (Ez a joy gomb nyomásával érhető el.) És már töltődik is az első pálya Spanyolországban. Az előző autókat ki lehet lőni, sőt még a zsarukat is, kik ha megelőznek, hirtelen elénk fordulnak! Ha nem kértünk örök benzint, akkor az úton lévő kannákat csipegessük föl, de ne legyünk olyan mohók, hogy az ellenség kerek (útó) alakú aknáit is felszedjük, mert akkor robbanunk.

Lesznek elágazások, ekkor arra menjünk, merre a többiek, mert ellenkező irányban elzárták fallal az utat és megtömték dinamittal, hogyha hozzá érnénk, repüljünk! Egy idő múlva nem tudunk előzni, és mellettünk van 1 ismeretlen márkájú autó, melyet lőjünk folyamatosan, szorítsuk le és fülöncsíptünk 1 ügynököt, aki nagyon sietett. (Ezt a gép is ki fogja rajzolni.) Ezután jön a 2. pálya, Kairó! Minden pályán így-így kell dolgoznunk, közben meglehet, hogy áttörünk 1-2 rendőrségi barrikádot, de a lényeg, hogy mindenki gyorsan rájön a lényegre és a játszás módjára.

Pár tanács!

A '**Space**' billentyű lenyomásának eredménye, hogy járművünk a megszokott 128 km-ből 228-ra turbózza fel magát!

• Vanyó Tibor, Mezőkovácsháza

TUSKER *(C64)*

A térkép a játék első pályájához a CoV 34-ben volt. Segítség: Miután megszereztük a 16-os pályán a nádvágókést, menjünk vissza az 5. pályára és a barlang mellett (bal oldalon) kaszaboljuk le a növényzetet. Itt megnyílik az út a dzsungelbe. **• NORBY**

HILLSFAR *(C64, Amiga)*

Ezt a kalandjátékot a *Stratégia Simulations Inc* (SSI) 1989-ben adta ki. A zene és a grafika elég jól sikerült.

Nos miután sikerült betölteni, a következők közül választhatunk:

1. RIDE CURRENT CHARACTER TO HILLSFAR: lovagolni Hillsfarban
2. LOAD A CHARACTER TO RIDE TO HILLSFAR: betölteni egy karaktert
3. GENERATE A HILLSFAR CHARACTER: karaktert késziteni
4. SAVE YOUR CURRENT HILLSFAR CHARACTER: karaktert kimenteni
5. REMOVE A HILLSFAR CHARACTER FROM DISK: levenni a karaktert a lemezről
6. LOAD A PRE-ROLLED CHARACTER FROM DISK: kimentett karakter betöltése
7. TRANSFER A CHARACTER: karakter átvétele (POOL OF RADIENCE, C.O.T.A.B.)
8. MAKE A HILLSFAR SAVE GAME DISK: karakter lemez formattálása.

Ha a 3-ast választjuk, akkor:

1. Karakter faja:
DWARF - törpe / ELF - tünde / GNOME - gnóm / HALFELF - fél tünde / HALFLING - félszerzet, hobbit / HUMAN - ember

2. karakter neme
MALE - férfi / FEMALE - nő

3. karakter osztálya
FIGHTER - harcos / THIEF - tolvaj / FIGHTER-THIEF - harcos-tolvaj

Ha ezzel megvagyunk, a következő táblázatokat látjuk:
Név / Neme/Faja / Osztály / STR - erő / INT - ész / WIS - bölcsesség / DEX - ügyesség / CON - egészség / CHA - vonzerő / GOLD - arany / EXP - tapasztalat p. / LEVEL - szint / HP - ütési pont / AGE - kor / KEEP / YES / NO.
Yes-re a játék kéri a karakter lemezt, amire menthet.
No-ra kezdhetjük elölről az egészet.

Ha betöltöttük a kívánt karaktert, utána kezdődhet a játék. A köv. képen a bal felső sarokban a lehetséges válaszok helyét látjuk. Mellette az aktuális helyszínt, ez alatt az üzeneteket olvashatjuk majd. Ha a kérdésre NO-t válaszolunk, akkor egy térképet látunk, a '**RETURN**'-nel választhatunk lehetséges útirányt. '**SPACE**'-re lovagolnunk kell.

Az irányítás:
Joy-jobbra: gyorsítás
Joy-balra: lassítás
Joy-fel: ugrás
Joy-le: lehajolás madarak, nyilak ellen.

Az úton a kidőlt fára, árokra, vízre stb. vigyázzunk, a szénát időben ugorjuk át, mert elbotlunk.
Ha útközben sokszor elesünk, akkor a következőket látjuk:

1. WALKON AHED: folytatni a lovaglást
2. LOOK ON A HORSE: lovunkat megnézni
3. WAIT FOR PASSER: Megvárni egy járókelőt. Vigyázz! Banditák támadhatnak meg.
4. START WALKING BACK: vissza a sarthoz

Ha bemegyünk egy lókereskedőhöz, akkor az alábbiak közül választhatunk:

1. TRADE YOUR HORSE: lókereskedés
2. BUY A NEW HORSE: Uj lovat venni. Az alábbiak közül választhatunk:
   FAIT - gyors ár
   JUMPER - jól ugró ár
   POKEY - erős ár
3. TALK TOTHE TRADER: Beszélgetés a lókereskedővel.
4. LEAVE TRADING POST: elmenni
5. WALK TO HILLSFAR: Visszamenni *Hillsfar*-ba.



ADVENTOUR

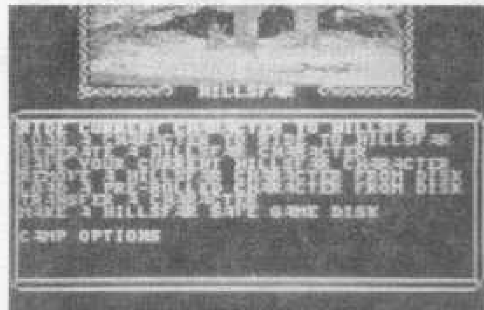
Ha elérünk egy házat, várost, akkor ha nemet (NO) válaszolunk, lovagolni kell tovább, ha YES-t, akkor bemegyünk a városba. Ha házba mentünk be, akkor egy idő alatt ki kell nyitni a házban lévő ládákat, majd kimenni a kijáraton. Vigyázzunk, mert kis idő múlva katonák jönnek. Ha egy láda nem nyílik ki, akkor választhatunk, hogy 1. álkulccsal nyissuk ki.

1. Ha ezt választjuk, akkor a zárat látjuk belülről, és ki kell választani a megfelelő kulcsot (a barázdákat figyeljük). Ha a kulcs nem jó, akkor az álkulcs eltörik, ha jó, akkor az egyik rugó lesüllyed. Ha kinyílik, a ládában lévő pénz, varázslat v. más, a miénk.
2. Ha ezt választjuk, akkor a következőt látjuk: (alul!)
   1. LEAVE! DO HOT TRYTO OPEN THIS LOCK: abbahagyni a kísérletezést.
   2. USE PAYSICAL STRENGTH TO FORCEIT: pajszerral felfeszíteni a zárat.
   3. PICK THE LOCK WITH A SMALL OBJECT: valamilyen kis tárgyat használni.
   4. USE A KNOCKRINIG TO OPEN THE LOCK: valamilyen kulcsot használni.
   5. USE THE MAGICAL CRIME OF OPENING: varázslatot használni.

Ha lehet, a bal felső sarokban lévő időre is figyeljünk! A ládák kinyitásával csapdát, teleportot is felfedhetünk. Ha a gép kiírja, hogy keressük meg a kijáratot, akkor egy csíkozott kockát keresünk.

VÁROS
Ha ide lovaglunk be, akkor a következőt látjuk: bal-felső sarokban a helyszínt, mellette nagyban a térképet, és ez alatt az üzenetsort. A kép alatt a tulajdonságokat, az időt, a nálunk lévő tárgyakat, és a kulcsok számát. A kastélyban található pár dolog, pl.: aréna, varázsbolt, könyves stb. Az arénába bemenve egy szörnyet kell legyőznünk, fent látható az energia csíkunk és az ellenfelé is. Ha nyerünk, akkor pénzt kapunk. A városban sétálva emberekkel találkozhatunk, van aki az arénába hív minket, van aki elad néhány dolgot, pl.: kulcs, varázslat stb. Házakba is ugyan úgy lehet betörni, mint a ládákba!

A város keleti részén van egy céllövölde. Itt egérre, madárra, táblára lőhetünk, késsel, kővel, nyíllal. Az oldalt álló pacákot sajna nem lehet lelőni, mert kivédi a pajzsával. A városban *nem minden* házba *kell* betörni, van ahova be lehet menni.



Nos ennyit sikerült összekaparnom a játékról! Még valami: fordulni a kurzorral lehet, előre menni pedig az 'I'-vel. (<—) balra nyíl: paure, '**S**': zene ki/be.

A Save/Load-ot majd mindenki megkeresi magának.

• **Bodnár János/ALT, Debrecen**

Mindenféle



NEWS

- Elkészült [TGMS] Maestro legújabb **DIZZY** átirata (szerintem ez sikerült a legjobban, mármint GFX-ben).
- Nemsokára terjedni fog egy remélhetőleg COOL game, melynek GFX-ét én [HARRY OF GOTU] a CODE-t pedig a bátyám [ACTION OF GOTU] követte el. Címe: **WEST+4.** A játék licsit a C64-es *WEST BANK*-hoz hasonlít (nem konvertált!). Az intro-ban szereplő képet nemrég kreáltam (KING!). Egyébként nem vagyok beképzelt, csak szerény!
- [LAVINA] megúnta az ADVENTURE játékok készítését, ezért áttért mászkálós GAME-ekre! Első játéka (**NINTENDO WORX**) után készül a kövi game (én már láttam, mit is mondjak?! YEAH!).
- Mostanában a logikai játékok jöttek divatba. Ilyen játék a **TONIDO**. 2 gömböt kell összekötni a pályán a szétszórt csőelemekből úgy, hogy az folytonos legyen. Ezt a GAME-t láttam C64-en is. Hiába, sokat tud ez a kis fekete isten.
- Már megjelent (elég régen) egy YO! GFX BOX, **MISSING WORLDS** címmel. Ez is [GOTU] design.
- A programjaim között észrevettem egy jó öreg kis játékot, ami még nem szerepelt a CoV-ban. Neve: **SENSITIVE**/220 VOLT. Sajnos ez a csapat már rég otthagyta a +4-et, de a játék az fenomenális! Kis kockákból kirakott pályán kell végigvezetnünk egy labdacsot, a kockával való érintkezéskor az felrobban... Cél, a cél.
- [LBM] konvertált 4 képet, egy szép zenét és már kész is a FLYING CHIP. Baromi jó! Érdemes beszerezni!

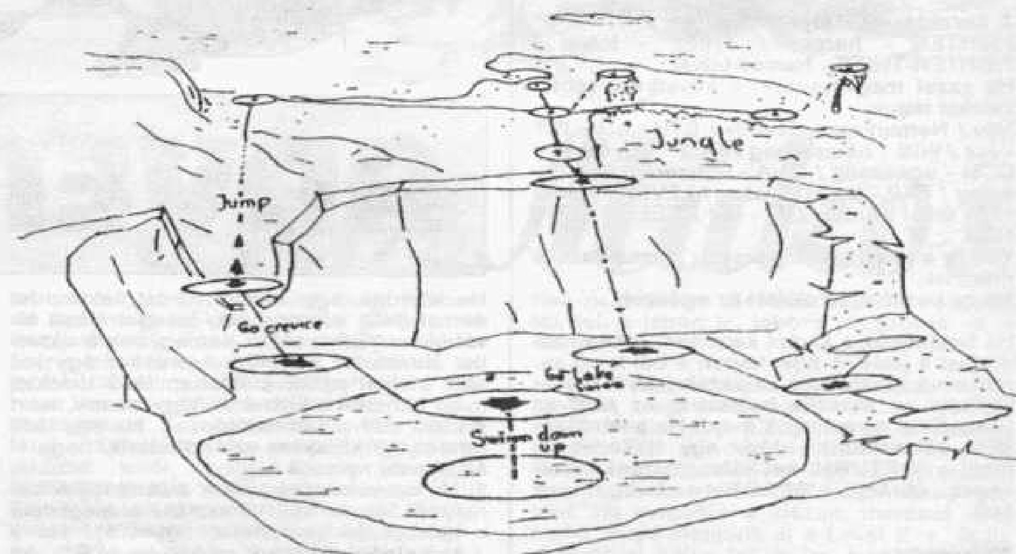
• NAGY TIBOR (Harry of GOTU)

SAVAGE ISLAND

Egy kis kitérő. Kezdeném a kibontakozó hangkártya csatával. A plusim best ezen a téren! A TV hangerősségét 0-ra kell állítani, a fotel közelébe kell helyezni egymással szembe két min.50 W-os hangfalat, melyeket össze kell kötni egy erősítővel, ki kell választani a játék típusának megfelelő zenét, pl. ACE (repülő szőnyeg), REVS (futam), Barbarian (a tigris szeme) stb. LP/MC/CD pénztárca szerint. Cool, az egész ház tudja, mivel játszunk!

Szóval a SAVAGE ISLAND a legősibb képes Adventure Plusin (szerintem), de elég kellemes időtöltésnek ígérkezik (mint előbb). A szerző igencsak dolgozhatott a képeken (Hi-Res-ek a drágák).
Szokásom szerint nem írok szókészletet, megkeresheti mindenki $4000-től.

Az első helyszínen egy kőfej tekintget ránk, aki akarja fel is mehet rá (GO HEAD). Lehet (INVENTORY)-zni is, nálunk van egy igazi S(WATCH), ami a lépést hivatott mérni. No (WAIT)-oljunk, míg meg nem jön „ALEXIS" barátnőnk. Szórakozzunk el valamivel, míg meg nem jelenik az elmés CRASH felirat. Irány a pálmafa. Vegyük fel a PALM LOG-ot, (GET LOG). Másszuk meg a vulkánt (GO VULC), majd ismét (GO VULC).
Ugorjunk fejest a tóba (GO LAKE), majd játsszunk búvárt (GET BREA, DROP LOG, SWIN DOIWN).
No, a tó fenekén vagyunk, úszkáljunk (SWIM NORTH, SWIM EARTH), a biztonság kedvéért vegyünk megint levegőt (SWIM UP, GET BREA, SWIM DOWN), majd (GET KNIFE, GET BLOCK, SWIMM UP, GET LOG). Dezertáljunk, irány nyugat (SWIM WEST). Hopp, no itt dobjunk el mindent, kivéve a PALM LOG-ot, majd (E, SWIM), a barlanghoz értünk. (UP).



Cool, elhagytuk az ágat! Vissza a tárgyakhoz (GO LAKE, SWIM WEST), majd GET-eljük fel őket és (GO CREVICE), a francba ide nem fér be az a bazi ág. Szép a tenger (JUMP). Vissza a fejhez (E), majd (CUT VINE, GET VINE), és irány a vulkán (S). Itt az águnk (GET LOG), zurück (N), le a „TIDEPOOL"-hoz (D), váljunk meg kedvenc águnktól (DROP LOG). Nézzünk a pálmafa párja után (S, E), ha mázlink van, meg is találtuk (GET LOG). Hozzuk is őket össze (W, N). Nos, ezután a (MAKE RAFT) utasítás jön. Yikes! Egy tutaj.
Ennyi! A tutajra nem tudok felszállni, mert mindig elfúj a szél, miéééért???

Egyebek: A medve éhes. Adni kéne neki valamit, de mit? Ha nem adunk semmit, elfogyaszt minket. Sósan egyébként jobban ízlünk neki, ezért fürödjünk meg előtte. A labirintusból a (W, N) irányok felé juthatunk ki. Innen West-re menet leütnek minket. A STONE BASINT jó lehet valamire. A barlangból GO CREVIC-cel jutunk ki. A LOOK CLIFT-tel infókat kapunk.

A SAVE sűrűn ajánlott. Sok sikert, és ha valaki továbbjut, szívesen látnám viszont az infót ezeken az oldalakon!

• GAVANNA (Kiss Csaba), Pomáz

LASER SQUAD I-II.

(Már úgy látszik minden sarokba jut egy kis LS kiegészítés, ez azt tükrözi, hogy elég sokan megszerették a játékot)

RESCUE FROM THE MINES

1. A pályán nem elég megölni az összes ellenséges kommandóst, a totális győzelemhez meg kell semmisíteni a generátorokat. Ezek a stratégiai térképen ugyanúgy vannak jelölve, mint saját embereink, csak nem villognak. Menjünk be a helyiségbe, rakjunk le a két generátor közé egy kibiztosított AP50-et, majd angolosan távozzunk.
2. A páncélököl használata ezen a pályán nem éppen észszerű cselekedet (tömörebben: hülyeség), ui. ha véletlenül el is találja a rakéta a célpontját, a robbanás egy csomó kődarabot leszed a falról, és a terep nagy területen RUBBLE-ra (nyers bányakő, kőtörmelék) változik, és ezen sokkal több AP fogyik mozgáskor.
3. Az egyik hullánál (első nehézségi fokozatban a megboldogult CORPORAL RYKO-nál) találhatunk egy VIDEO KEY-t (fordítás talán nem szükséges). Vegyük kézbe, menjünk a monitor (VIDI SCREEN) elé, és hívjuk elő a karakterrel végezhető cselekvések listáját. Az utolsóra (inverz VIDEO) clickelve megjelenik a VIDEO CAMERAS ACTIVATED felirat, ami szabad fordításban annyit tesz, hogy bekapcsolódtak a videokamerák. Ezzel „lát-

hatóvá" tettük az ellenséges kommandósokat: látszanak a térképen, ill. terepen, de csak ebben a körben, tehát érdemes a leggyengébb embert ideállítani és kapcsolgatni vele a kamerákat.

THE CYBER HORDES
Ezen a pályán nem elég 4 robotot kinyírni. Szerintem a BATTLE DROID megsemmisítése a cél. Ez az átkozott szerkezet ugyanis sorra járja azokat a helyiségeket, ahol CORE (vmnek eleje, veleje, legjava, belseje, magja???) található és belelő egy robbanótöltet. Minden ilyen garázdálkodás után 20 ponttal nő a DROID SQUAD eredménye.

PARADISE VALLEY
1. Ez az egyetlen pálya, ahol hasznát lehet venni a lézerkardnak (LIGHT SABRE), itt ugyanis az aljnövényzet a letfőbb hátráltató tényező (az ALIENS-eken kívül). Vegyük kézbe a kardot, és menjünk neki az akadálynak.
2. A pálya bal oldalán találtam 2, bokrokkal körbenőtt területet, arról ismerhető fel, hogy ha a kurzort ide hozzuk, a terep neve helyére (MAP) nem ír ki semmit. Ha egy pasinkkal idelépünk, akkor az az alsó labirintusba teleportálódik.

THE STARDRIVE
A bezárt páncélajtókon (SECURITY DOOR) a lézervágó (LAS CUTTER) segítségével juthatunk át. Közvetlen közelről lőjünk, és az ajtó szélére célozzunk.

LASER PLATOON
A droidot lehetetlen úgy megölni, ahogy az le lett közölve. Ugyanis a gránátok csak kibiztosítva robbannak (legalábbis az én verziómon), ha lerakom és megkínálom egy rakétával, még csak el sem tűnik. Tehát a teendő: várjuk meg, amíg a droid bemegy egy ferde folyosóra, és eljut kb. a közepéig. Ekkor lépjünk az egyik pasasunkkal a folyosó végéhez, lőjük hátba a robotot, majd lépjünk ki a látószögéből. Ekkor az az idióta masina megfordul, és visszábbjön néhány lépést. Ekkor a másik oldalról lépjünk ki, lőjük hátba stb. Ezzel a módszerrel hamar ementálit gyárthatunk a robot hátsó, leggyengébb pajzsából. Az egész az embereink jó elhelyezésén múlik.

Néhány általános tipp:
- Ha a gránát, kibiztosításánál páros értéket adunk meg, akkor a gránát közvetlenül azután robban, hogy MI választunk END TURN-t, ha ez a szám páratlan, akkor a gép lépései után robban a szeretetcsomagunk (ez különösen hasznos, ha lesben állunk).
- Az AP alatt van egy pici szám. Ez azt mutatja, hogy minimum hány akciópontnak kell maradni az aktuális embernél, hogy az tüzelni tudjon az ellenség lépése közben.
- A következő tárgyak szoktak robbanni (ha benyelnek néhány lövedéket, ill. szilánkot): FUEL DRUM, FUEL, GAS SUPPLIES, VIDI SCREEN, OXYGEN, COMMAND CONSOLE.
- YA: lenne 2 kérdésem is: mire való a STARDRIVE és a SECURITY DEVICE?

• MACI (Czige András), Balmazújváros

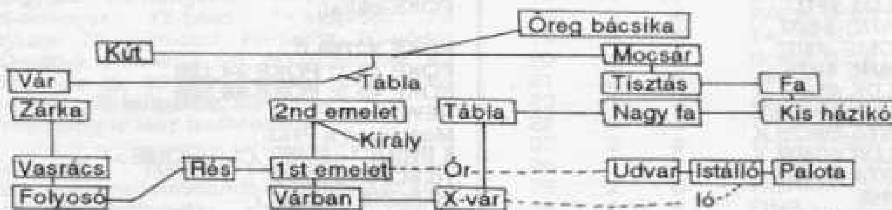
EAST CALLING WEST 2.

A CoV 25-ben már szóltunk az ECW 1. részéről.
Tisztelt PLUSZISOK!
Eléggé kósza hírek terjengenek a táborban, miszerint készen van az **EAST CALLING WEST 3.** Sok-sok helyen néztem utána, haveroknál, de ezt nem találtam. Higgyétek el, az East Calling West 3. része tudomásom szerint nincs készen, és egy ideig nem is lesz!!!
És még egy, ez a program nem konvertáció!!!
Sok levelet kaptam már ez ügyben, de a 3. részt értsétek meg, nem tudom elküldeni!
Az East Calling West 1. részéről valaki leszedte a védelmet, és most valami TRIAD feltörésben szenved. Ez cool, mert a feltörők neve mellé lehetőségünk van a saját nevünk beírására is.
Ez a verzió 85 blockos, vagyis introszegény változat. helyette inkább ajánlom az intros East Calling West I-II-t.
Most pedig a 2. rész:
Úgy látszik mostanában a folytatásokban megjelenő programok indulnak a siker útjára (pl. Bard's Tale I-III, Új Vadnyugat I-II, East.C.West stb.). Ilyen ez a kaland is.
Nem váratott sokáig magára a program 2. része. A főhősünk itt is mint az 1-ben Xenid. Alig, hogy teljesíti az első küldetését, egy másik fergeteges kalandba keveredik. A küldetés hosszabb, mint az 1-ben (jóval!). A program több igét ismer, több dologra reklamál, így pl. arra is, hogy *CoVboy is a small man!*
A story:
Induláskor nincs nálunk semmi. Északra nagy épület, tehát észak (É). Azután kiderül, hogy nem tudunk bemenni, mert zárva az ajtó. Így ki kell nyitni (NYIT AJTÓ). Bemehetünk (BE). Itt érdemes becsukni az ajtót magunk után, mert az őrök később bejönnek és elkapnak (ZÁR AJTÓ). A konyhában vagyunk, lefelé lépcső (LE). A hálószoba tele van érdekességekkel, így az asztallal is. Na mi van az asztalon? Nem, nem CoV! Vizsgáljuk meg (V ASZTAL). Egy palást (F PALÁST). A széken is van valami (V SZÉK), de ezt nem tudjuk felvenni. A széken persze egy üzenet leledzett: „HELLO OBY OF TOP" felirattal. Kelet (K), majd a folyosón nyissunk ajtót (NYIT AJTÓ), és kelet (K). A szabadban vagyunk, északnak út (É). A fán biztos van valami érdekes (talán egy tehén), másszunk fel rá (FEL). Nem talált (nincs tehén), úgyhogy le (LE). Jólesett a villámcsapás, mert a múltba sodort bennünket a saját földünkre. Útjelző előtt állunk, délre vár (D), majd (NYIT AJTÓ), mert az nincs nyitva. A BE paranccsal bemehetünk, és kétszer fel a lépcsőn (2xFEL). Azután kelet (K). A király szobájába csöppentünk, és a király éppen a palástjára vadászik. Nálunk van a palást, adjuk neki (AD PALÁST). Megköszönve felajánlja a kardját.
Elég egy buta király ez. Fogjunk kardot (F KARD), és nyírjuk ki az öreget (ÖL KIRÁLY). Dilis volt, jobb is, hogy meghalt. A korona a földön, tegyük a fejünkre (VISEL KORONA), és nyugat (NY), le (LE). Az előbb még nem volt, de most itt egy őr. Beszéljünk vele (BESZÉL ŐR). Ő elvisz minket a hátsó udvarra, gondolván, hogy a királlyal beszél. Hogy ne tudódjon ki a csalás, öljük meg az őrt (ÖL ŐR). Beárult volna. Vizsgáljuk meg (V HULLA), és a zsebében egy cédula van egy kóddal (F CÉDULA).
Kétszer kelet (2xK), túrkáljunk a szénakazalban (V SZÉNA), (F KULCS). Nyugat (NY), és az istállóban vagyunk. Innen sok a variáció:
1.) Megölhetjük a lovat (ÖL LÓ), de akkor a program az (ÜL LÓ) kifejezésre a következőképpen reagál: *„Döglött lovon illik lovagolni?"*, tehát ez nem jó!
2.) Nem öljük meg, csak (ÜL LÓ), és erre visszavisz a vár elé, ahol újra (BE), majd fel (FEL).
Itt a falat vizsgáljuk meg (V FAL), melyben laza követ találunk így (ÜT KŐ), (V RÉS): *„Befér rajta egy ember"*, (BE).
Itt egy rideg helyre kerülünk, körülöttünk fáklyák (F FÁKLYA) és észak (É). Ugye van kulcsunk? (L), azaz leltár! Igen van! A rács nem nagy kunszt! (NYIT RÁCS) és be (BE).
Az ezer éves lovag még mindig itt dekkol, és várja a megmentőt. Ez nem rossz feladat, úgyhogy biztos hogy én kipróbálom. Kér egy cédulát, van is nekünk egy, adjuk oda (AD CÉDULA), és HAPPY END!

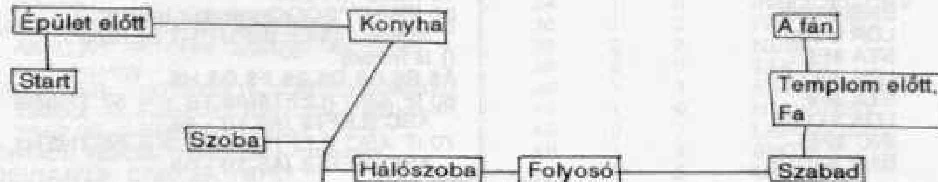
• LACO of WLS, Dunakeszi

EAST CALLING WEST I-II. térkép

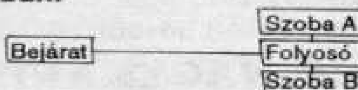
XENID Otthona és az X-vár:



Jelen az emlékváros:



A várban:



PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Kombinált SCROLL rutin C64-re

A CoV Évkönyvben mindenki találhat egy raszter-rutint. A 91-es Évkönyvben. Egy nemrég megjelent CoV-ban pedig egy scroll-rutint, ami egysoros. Most a raszter, és a scroll rutin következik egybekombinálva. A scroll itt 2 soros, az egyik sorban a szöveg megy, a másikban is, de 64-gyel nagyobb ASCII kódú karakterekkel így ha szerkesztünk egy karakterkészletetm, a scroll 8x16 pixeles karakterekből állhat. A rutin $1000-től indul, a scroll $1100-tól. Így a raszter se lehet nagyon magas, de aki túl magas rasztert akar, az átírhatja, hogy a várakozásokat és a szín-adatokat a PRG-ra ne 10E0-rl és 10F0-ról olvassa be. Szerintem 16 pixel magas karakterekhez pont elég egy 16 pixel magas raster.

```
1000  SEI
      LDA #$2C
      STA $0314
      LDA #$10
      STA $0315
      LDX #$00
      STX $DC0E
      INX
      STX $D01A
      LDA #$32
      STA $D012
      LDA #$1B
      STA $D011
      LDA #$00
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA #$C7
      STA $FD
      CLI
      BRK
      ----------
      LDA $FD
      STA $D016
      JSR $10A0
      LDX #01
      DEX
      BNE $1036
      LDA #$C8
      STA $D016
      DEC $FD
      LDA $FD
      AND #$07
      CMP #$07
      BNE 107E
      LDX #$00
      LDA $0429,X
      STA $0428,X
      LDA $0401,X
      STA $0400,X
      INX
      CPX #$27
      BNE 104A
      LDY #$00
      LDA ($FE),Y
      BNE $106C
      LDA #$00
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA $1100
      INC $FE
      BNE $1072
      INC $FF
      LDX #$C7
      STX $FD
      STA $0427
      ADC #$3F
      STA $044F
      JMP $EA31
      ----------
10A0  LDX #$00
      LDA $10E0,X
      STA $D020
      STA $D021
      LDY $10F0,X
      DEY
      BNE $10AE
      INX
      CPX #10
      BNE $10A2
      LDA #$00
      STA $D020
      STA $D021
      INC $D019
      RTS
```

$10E0—$10F0-ig a raszter sorok színeit kell beírni, összesen 16-ot. Mondjuk a következőket ajánlom:

```
06; 06; 0E; 0E
03; 03; 0D; 0D
0D; 0D; 03; 03
0E; 0E; 06; 06
```

$10F0—$1100-ra pedig ezt kell írni:

```
01; 08; 08; 08; 08; 08; 08; 08
01; 08; 08; 08; 08; 08; 08; 08.
```

Leírok ezenkívül még egy BASIC programot is, melynek segítségével könnyebben vihetjük be a 8x16-os karakterkészletünket. A karakterkészletet a program $0800—$1000-ig helyezi el, de innen a $0C00—$1000-ig eső tárterületet akár törölni és lehet, ha valaki nem akar innen karaktereket a Scroll-ba rakni.

● **FÁBIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

Karakterszerkesztő segédprg.

Ígértem egy basic karakterszerkesztő segédprogramszerűséget. Ám legyen! Mivel ez a karakterkészletet $0800-tól $1000-ig generálja, a BASIC RAM elejét kicsit el kell tolni. Mondjuk $8000-re. A következő POKE-okkal:

```
POKE 32768,0
POKE 43,1: POKE 44,128
POKE 45,3: POKE 46,128
NEW
```

Most jöhet a PRG.:

```
5 PRINT "<SHIFT CLR/HOME>"
10 FORI=0TO63
20 POKE 1024+I,I
30 NEXTI
40 POKE 53272,21
42 Z=0
45 FORI=0TO63
50 PRINT "SQQQ(mindez insert)";:
   POKE 1144,I: INPUT"]-T KEREM";
(] is inzert)
A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$
60 IF ASC (LEFT$(A$,1)) <= 57 THENX =
   ASC (LEFT$ (A$,1)) - 48
70 IF ASC (LEFT$(A$,1)) >= 65 THENX =
   ASC (LEFT$ (A$,1)) - 55
80 IF ASC (RIGHT$(A$,1)) <= 57 THENY
   = ASC (RIGHT$ (A$,1)) - 48
90 IF ASC (RIGHT$(A$,1)) >= 65 THENY
   = ASC (RIGHT$ (A$,1)) - 55
100 A= X * 16 + Y
.
.
```

60-100 mintájára kell beírni, de nem A$-ra, hanem B$, C$, stb-re egészen H$-ig, az A=X*16+Y sem marad, hanem B=, C=, stb. lesz egészen H=X * 16 + Y-ig.

```
.
.
.
460 POKE 2048+ I*8 +Z,A: POKE 2049+
   I*8+ Z,B: POKE 2050 + I*8+ Z,C: POKE
   2051+ I*8+ Z,D
470 POKE 2052+ I*8+ Z,E: POKE 2053+
   I*8+ Z,F: POKE 2054+ I*8+ Z,G: POKE
   2055+ I*8+ Z,H
480 NEXTI
490 IF Z= 512 THEN END
495 Z = 512
500 GOTO 45
```

(Az inzert S = HOME, inzert Q =CRSR DOWN és az inzert] = CRSR-RIGHT akart lenni)

A program begépelése előtt a matekfüzetbe mindenki szerkessze meg a 8x16-os készletet. És soronként kódolja le 16-os számrendszerbe minden karakter mind a 16 sorát. A programba is a hexa alakokat kell beírni. A program csak a karakterkészlet első 64 karakterét kérdezi be. Először mindig a karakterek felső 8 sorát kérdezi végig @—?-ig, aztán ugyanezt végigcsinálja az alsó 8 sorral is.

● **FÁBIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

ART STUDIO képátalakító

Benkő Csabinak a következőt üzenem: Naná, hogy a SCREENLOADER nem jó színes képhez. Ajánlom figyelmébe a PRG.techn. rovatba küldött *ART STUDIO V1.2.B*-hez működő átalakító prg.-ot.

```
10 POKE 53265,59: POKE 53270,216:
   POKE 53272,29
20 FOR I = 0 TO 999
30 POKE 1024+1,PEEK (16192+1)
40 POKE 55296+1,PEEK (17208+1)
50 NEXT I
60 POKE 53280,PEEK (17192)
70 POKE 53281,PEEK (17193)
80 GOTO 80
```

Ennyi az egész, erre egyébként mindenki rájöhetne magától is. A program begépelése előtt töltsük be az ART STUDIO V1.2B-vel mentett képet.
A töltés befejezése után nyomjunk RESET-et. Akinek nincs, az kösse össze a USER PORT hátulról nézve bal oldalról 1. és 3. lábát felül. Akinek nem tetszik a drótos módszer, az írja be, hogy SYS 64738, és csak utána lehet a programot gépelni. Amúgy ezt az egészet már kb. 3 hónappal ezelőtt megírtam. Nem a saját, hanem szegény Benkő Csabi és szegény mások érdekében berakhatjátok a CoV-ba.

● **FÁBIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

ELSŐSEGÉLY



Kalmár Zoli Hetényegyházáról néhány 64-es kóddal örvendezteti meg a nagyérdeműt.

CLIK-CLAK: 1:------, 2:PESCHI, 3:MASTRO, 4:URIOLO, 5:NATALU, 6:CIUPET, 7:MORALA, 8:SUFEIS, 9:IMANID, 10:NIRIDN, 11:IDREPE, 12:QUAQUA

THINKCROSS: 5:CUSTOM, 10:MASTER, 15:FUTURE, 20:DORADO, 25:GREELE, 30:FLAMES, 35:ANIMAL, 40:EPOPEE, 45:JAGUAR, 50:MATRIX, 55:WIZARD, 60:CATGUT, 65:FIRING, 70:SPHINX, 75:TYPIST, 80:VOYAGE, 85:PALACE, 90:DECADE, 95:ARMADA, 100:ESTATE, 105:GOPHER, 110:KERNEL, 115:JUMPER, 120:OROOUE, 125:HIPHOP, 130:OFFSET, 135:SUINEG

Hosszú Péter Zamárdiban hosszú levelei mellett segít kitölteni a First Aid rovatot is.

SPEEDBALL 2: Ha az oldalt látható tekert csövön átlőjük a labdát 1, ha mégegyszer 2 piros pötty jelenik meg belül. 1 pöttynél a gól 15, a bonus 3 pontot ér, 2 pöttynél 20. ill 4. Az ellenfél pöttyeit érdemes kiszedni, amit úgy lehet, hogy átlőjük a csövön. Ha az oldalt látható bonus-szerzők közül mind az ötöt betöltjük, megkapjuk az összértékük dupláját! Oldalt van egy rugó, amiről visszapattanva a labda villogni kezd. Ilyenkor védhetetlen a lövésünk.

EMLYN HUGHES I.S.: Ha pontrúgás, bedobás,stb. közben lepauzáljuk a játékot ('C='), és megnyomjuk a 'Q'-t, a főmenübe jutunk, ahol a *'Pick Team'* opciónál elvégezhetjük a cseréket.

PRINCE OF YOLK FOLK (DIZZY 6.): A börtönből úgy juthatunk ki, hogy tüzet rakunk az ajtó előtt (LEAVES+ MATCHBOX) és a vízzel (WATER) eloltjuk.

Gödör Zoltán Budapestről egy adag C64 kódot mellékelt leveléhez:

CHUCK ROCK: 2.pálya:TRICERATOPUS

STEG: RONVHCCMGV, EDOUTIOCKO, HDPFUVLCCM, ODQMFUVLIC, MEBHETPIAG, LECGODTRHK, NEDGFLOVRL, OEFVHAGHLV, PEGTTHIGLO

MUZZY: 7441,6557,7222

DOUBLE TROUBLE: egy pár pályakód, nem sorrendben: WAVER, PARTY, POWER, WHITE, CROSS, BLOCK, THREE, JEWEL, SWORD, BLAKC, NIGHT, EIGHT, PEACE, DWARF, CREAM, ARROW, DREAM, SEVEN, BREAK, BLOOD, LEVEL, MAGIC, DEATH, CLOCK, HOUSE, STONE, LAMER, EAGLE, BONUS.

Szűcs Gábor Miskolcról néhány ősrégi 64-es játék cartridge örökéletét küldte be. Vagy talán amikor feladta, még frissek voltak?

ACTION BIKER: 15489,48 / **ANNIHILATOR**: 6295,11 / **ARMALYTE**: 9891,173 / **BANDITS**: 4971,177 / **BAT ATTACK**: 11060,234 / **BATTLE ZONE**: 8909,100 / **BEACH HAWK**: 8289,99 / **BOMB JACK**: 6819,173 / **BRUCE LEE**: 5472,99 / **BUDLING DAY**: 47465,170 / **BURNING RUBBER**: 18432,173 / **COMBAT**: 32765,42 / **COMMANDO**: 13590,0: 2409,44 / **CRAZY KONG**: 30624,173 / **DECATHLON**: 9450,173 / **DIG-DUG**: 10473,255 / **FLAK**: 478,36 / **FLASHBIER**: 9142,173 / **FORT APOCALYPSE**: 36339,153: 36339,255: 14690,0 / **FROGGER**: 22341,173 / **GANGSTER**: 53264,126: 3574,44 / **GHOST'N'GOBLINS**: 2549,12 / **HAWKEYE**: 6105,189 / **HIGHNOON**: 18033,255 / **JUMPMAN JUNIOR**: 9450,44 / **KAKTUS**: 4565,255 / **MAGGOT MANIA**: 2532,4 / **MR.ROBOT**: 11518,255 / **PACMANIA**: 28520,165: 22459,137 / **PAKACUDA**: 7015,234 / **PENGO**: 20295,44 / **Q-BERT**: 4446,173 / **R-NEST**: 1739,100 / **RADAR RAT** RACE: 7194,234 / **RAINBOW ISLANDS**: 29535,189 / **SEAFOX**: 7737,173 / **SPACE TAXI**: 16911,200 / **TIME RUNNER**: 8543,9 / **TOOBIN**: 31929,173: 1094,153 / **TURBO OUTRUN**: 4404,96 / Huh, vége...

Bánóczki Róbert Velencén nem szeret sokat vesződni a kalandjátékokkal, ezért az **ELVIRA I-II**-t boncolgatta egy kicsit. Ami mindkét programnál igaz: A kimentett file 8.block-jában $13-tól tárolja a nálunk lévő tárgyakat. A kifagyasztott program ugyanezt $D700-tól tárolja. Néhány tárgy kódja az Elvira II-ből:

01-kő, 06-sec.key, 0C-fogó, 10-cukor, 11-süti, 13-gyertyatartó, 15-kereszt, 18-acél kulcs, 19-seprű, 1A-zsák, 1B-tűzkő, 1C-békepipa, 2B-kötél, 2E-sisak, 2F-kesztyű, 32-kulcs, 39-sajt, 3A-bor, 3B-kenyér, 3C-hús, 3E-szivacs, 3F-labda, 40-létra, 41-rézpálca, 47-fénykép, 48-rézkulcs, 49-4D-gyertyák, 4E-aranykehely, 4F-53-gyertyák, 63-gyufa, 65-hangvilla, 6A-71-tálcák, 72-76-edények, 77-bárd, 78-klopfoló, 79-tojások, 7A-gyümölcs, 7B-befőtt, 7C-vödör, 7D-patkó, 7E-sárga cin, 80-cinkészlet, 82-rózsaszín lé, 83-agy, 84-kéz, 85-szív, 86-kémcső, 8B-tollpárna, 8C-biblia.

Ennyi elég is lesz ízelítőnek.

Kovacsik Tibor Pestről hexában küldözgeti rendületlenül a POKE-jait. Most egy kis válogatás a mester C64-es műveiből:

ABYSS: BCA7,EA , BDDE,EA — örökélet

ADDAMS FAMILY: 45BF,00 — sérthetetlenség

ANTIRIAD: AE7F,0 — sérthetetlenség, A8AC,A5 — örök energy, A8B6,A5 — örök energy

AVENGER: 18EB,00 — sérthetetlenség, 19E0,x — kulcsok, 19E1,x — shuriken, 29A2,09 — végtelen kulcs

CHUCK ROCK: 2B33,A0 — energia

DEVIANTS: 6780,EA ; 6781,FF — örök idő az aljátékban.

ELITE: 04E1,FF — ELITE minősítés

FIREFLY: 1672,A0 — örökélet

GAME OVER I.:3B8E,A5 — örök energia, 1659,EA — gránát, 3CCE,EA — örökélet, kód: ZAPPA

GILDED AGE: 147B,A5 — végtelen pénz

HIGHWAY ENCOUNTER: 4388,A6 — örökidő

KARNON: 8000,A0 — marad a tűzerő

MARGO: 5E49,EA — örökélet

MONTY RUN: 1A01,0 — a zúzógép nem bánt

NEBRASKA JOE: 3BCA,64 — örökélet. CHEAT: SPACE+jobb SHIFT+.(pont)+M

NINJA COMMANDO: 09E0,FF — életek száma (255)

PINBALLPOWER: 3A0D,A0 — örök golyó

SCUMBALL: 3319,A0 — örökélet

SPACE HARRIER 1.: 177A,A0 — örökélet

SQUARE SUPREMACY: 0D07,A0 — örökidő

SUPER ROBIN HOOD: 6028,A0 — örök energy

TASK FORCE: 93E3,A0 — örökélet

TENCRACT: 163F,A0: — örökélet

TIMES OF LORE: 4081,00 — nem támadnak

VAMPYRE: 2116,A0 — örök energia

VENOM S.BACK: 50B5,EA — örökélet. Password: MAYHEM

XERION: 0856,FF — életek száma (255)

YETI: 9BC9,A0 — örökélet

Nagy Attila (The Nether World) Orosháza Cityből a **SHUFFLEPUCK CAFE** Amigás változatához küldött tippet: Ha folyamatosan nyomkodjuk az '**ESC**'-t, akkor a játék teljesen lelassul, és könnyebb kifigyelni, hogy hova megy a korong.

A **JUSZUF-Soft** jóvoltából most a PC-s **DOGFIGHT** kódjai kerülnek terítékre:

Page	Par.	Word	Code
5	2	5	STRATEGIC
5	2	6	DECISION
6	2	5	GUIDED
6	5	3	PART
7	2	9	ASKED
8	2	3	OPENING
9	2	5	PLACED
11	1	6	PICK
13	4	9	PRECISE
14	2	9	MODERN
14	3	5	EASY
15	1	3	DIFFERENT
15	3	8	INITIALLY
17	1	8	BACKGROUND
17	2	2	OUTLINES
18	2	5	SHOW
19	1	10	CYCLE
19	2	8	PROGRESS
19	3	6	TACTICAL
20	1	7	SUPPORTS
21	2	6	YPRES
23	1	3	SUMMER
25	1	3	TROPHY
27	2	3	FULFILLED
29	1	2	THE
29	2	6	NORTH
29	6	2	ONE
31	2	6	ROCKET
31	2	11	BASIS
32	2	8	DELIVERY
34	1	9	INEQUALITIES
36	1	3	FREQUENT
36	2	2	NEW
38	2	10	TAKEN
38	3	3	ASTONOSHING
44	1	9	HUNDRED
44	2	2	LARGELY
46	1	4	SIXTIES
46	1	5	MOST
46	3	4	SWING
52	1	7	CARRIED
54	1	5	VIEWS
54	3	6	TACTICAL
58	1	4	MULTITUDE
59	1	11	AIMING
60	3	5	TRACK
61	3	5	BEHIND
62	3	11	BE (ASSIST)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• **POKE**-ok eladók C64-re! (700 db.) **Hilcser Ferenc**, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás- vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

• C64-re utántöltős programok eladása kazettán. Válaszboríték! Cím: **Szilágyi Ákos**, Győr, Répce út 17. 9024

• C64-re kazettás játékprogramok eladása olcsón! **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

• Hey Man! RAPPER Again! C64-en a legújabb programok cseréje és eladása, valamint ugyanitt színvonalas SWAP! Íme a cím: **RAPPER of ISCH, Krisztián Tanos**, Budapest, XX. Kossuth Lajos 36. 1204. Hungary. Tel.: (36-1) (1229-592)

• C64! Programeladás magnósoknak! Válaszborítékért lista! **Zics Viktor**, Székesfehérvár, Esze Tamás u.1. 8000

• C64-re lemezre programok: ELVIRA I-II, Test Drive I-II. eladók. Cím: **Bitto Zsolt**, Abaújszántó, Arany J.u.52. 3881

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 318-481

• C64-es lemezes programokat keresek megvételre, lehetőleg olcsón. Listát és tájékoztatót küldj! Cím: **Eszes Péter**, Tószeg, Ady E.u.6/B. 5091

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a május 5-i sorsolás 2 nyertese: Kusztor Gergely, Szombathely és Molnár Andréas, Peremarton. **Horváth Lajos alias NONAME LOUIS**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok csak nálam. Megrendelőim között augusztus 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek. **Horváth Lajos alias NONAME LOUIS**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

• *C64 magnósok! Széles körű utántöltős programcsere! Cserealap: 220 db. Nevem, címem és telefonszámom:* ***Horváth Lajos alias NONAME LOUIS****, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239*

• C64-re játék-és felhasználói programokat kínál eladásra olcsó áron lemezen: **Csárdi Gábor**, Zalakomár, Árpád út 85. 8751, kazettán: **Sánta István**, Nagykanizsa, Teleki út 1. 8800

• C64 magnósok! Utántöltős programok (180 van!), kazettán 70,- Ft-ért. Megrendeléskor árengedmények: tíznél tizenkettőt kap, húsznál huszonötöt kap, harmincnál harmincnyolcat kap. Válaszborítékért lista! Címem: **Nyeste János**, Budapest, IV.Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 189-90-64.

• **C64-esek! Programhegyek kazettára és lemezre! Szuperolcsón, kedvezményekkel, kéthavonta sorsolás a megrendelők között! Tokár Tibor, Szendrő, Nagyállomás út 25. 3752**

• C64-re programokat adok-veszek, de főleg cserélek. Több, mint 250 lemeznyi játékom van. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem kell! **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184

• C64-es lemezes programokat keresek megvételre, lehetőleg olcsón. Listát és tájékoztatót küldj! Cím: **Eszes Péter**, Tószeg, Ady E.u.6/B. 5091

64 hardware

• Cartridge-ek megrendelhetők: **Hilcser Ferenc**, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

• C64 vadonatúj 1541/II. floppy drive-val, 100 lemezzel (tele szuper programokkal), lemeztartókkal, Cartridge-zsel, 2 joy-jal, szakkönyvekkel eladó 30.000,- Ft-ért. **Vida Gergő**, Balassagyarmat, Ady Endre út 51. 2660. Tel.: (06-35) 311-214

• C64-hez cartridge-ek 700,- Ft-tól, Simon's HELP 1.400,-, Final Cartridge III. 2.600,- Ft, epromégető 2.100,- Ft-ért eladók. Válaszborítékért részletes ismertető. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100

• YO! Eladó egy YO! C64/II. magnóval, PLUS PHILIPS monitor, meg 3 joy, with szakkönyvek, újságok és 60 kazetta hyper programokkal. (Utóbbiak külön is). Irányár: 20.000,- Ft. **Csupity Zoltán**, Kunfehértó, Szabadság tér 2. 6413. T.: (06-77) 322-624

• Eladó egy szuper állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + 170 lemez + lemeztartó + szakirodalom + 2 joystick + cartridge 26.900,- Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben vagy személyesen: **Kereszturi Tóth Kornél**, Pécsvárad, Bem u.20. 7720

• C64 vadonatúj 1541/II. floppy drive-val, 100 lemezzel (tele szuper programokkal), lemeztartókkal, Cartridge-zsel, 2 joy-jal, szakkönyvekkel eladó 30.000,- Ft-ért. **Vida Gergő**, Balassagyarmat, Ady Endre út 51. 2660. Tel.: (06-35) 311-214

• Eladó egy jó állapotban lévő C64 + 6 hónapos garanciális 1541/II. floppy + magnó + lemezek, kazetták. Irányár: 20.000,- Ft. Megéri! Cím: **Fodor Károly**, Jászalsószentgyörgy, Hunyadi János út 6. 5054

• Eladó C64-hez egy Action Mk VII-es törőkártya magyar leírással 2.400,- Ft-ért. Cím: **Medve Attila**, Záhony, Kárpát u.37. 4625

• Eladó C64 + 1541 floppy + 50 lemez + 2 joystick + Commodore monitor + Micro-VOX beszélőegység + Music Maker. Érdeklődni: **Nagy Gyula**, Budapest, IX. Csárdás köz 1. F/4. 1091. Tel.: 1779-951

• Eladó! C64 + 1541/II. + 40 lemez (játék + felhasználói) + 2 joy + könyvek csak egyben! Sürgős! Érdeklődni: (06-33) 316-108, 18-19 h-ig (**Kárász**)

• Sürgősen eladó egy jó állapotban lévő C64 + C= Datasette + gyorstöltő cartridge 7 programmal és resettel + 15 kazetta + könyvek + 2 joystick 7.000,- Ft-ért. **Király Zoltán**, Pécs, Veres Péter út 14. 7624

• C64-hez Action Replay Mk. V+ kártya eladó leírással. Ára: 1.600,- Ft + postaköltség. **Birkás László**, Bonyhád, Madách u.13. 7150

• Eladó C64-re Action Replay VII. 3.500,- Ft-ért. Címem: **Molnár Sándor**, Nyírbátor, Damjanich u.27. 4300

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• Amiga programok eladók, magyar nyelvű is! Felbélyegzett borítékért listát küldök. **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

Amiga játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás- vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

• Eladó! Amiga 500 tartozékokkal: (bővítő + modulátor + egérpad + 2 joystick + 103 lemez). Tel.: (06-22) 314-474 (**Szabó Zsolt**)

• Eladó: Amiga 500, 1 MB RAM, PHILIPS 8833/2 színes monitor, 3.5" külső drive, kb. 110 lemez, lemeztartó, joystick. Ár: 65.000,- Ft. **Somogyi Árpád**, Törökbálint, Árnyas u.42. 2045

• Commodore Amiga 500 + C1084S monitor + 2 joy + 40 lemez eladó. Irányár: 52.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Persze László**, Mezőkövesd, Kossuth u. 33. 3400. Tel.: (06-40) 312-032

• Amigán programcsere. Felhasználói, stratégiai, kaland elsősorban. Keresem a Video Backup System-et. Címem: **Molnár Sándor**, Nyírbátor, Damjanich u.27. 4300

Eladó kitűnő állapotban: Amiga 500 + japán 512 KByte-os, órás memóriabővítő + TV modulátor + infravörös joystick + 2 mikrokapcsolós joystick + 120 3M-es IBM lemez AMIGA programokkal + C64 lemezek + 3.5"-os, 5.25"-os lemeztartók + porvédő + szakirodalom. Aki legalább 2 dolgot vásárol, annak engedményt adok. Ugyanitt eladó egy FAVORIT versenybringa. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony u. 15. 2500. Tel.: (06-33) 312-834.

• **Amiga programok olcsón, nagy választékban eladók! Válaszborítékért listát küldök. Nagy Attila, Szeged, Pf.: 1286. 6701**

• Eladó! Amiga 500, 2.5 MB RAM-mal, 1.3/2.05 Kickstart és chip fast átkapcsolóval (43.000,- Ft) + Action REplay III. (7.000,-). **Rabóczki Róbert**, Eger, Faiskola u.6. 4/50. 3300. Tel.: (06-36) 317-318

• Amiga programok hatalmas választékban nagyon olcsón jó minőségben garanciával eladók. 5.25"-re is! Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183. Tel.: 178-6834 (este)

• Amiga 500-as + bővítő + modulátor + két joy + 90-100 lemez néhány újság és könyv kb. 38.000,- Ft-ért eladó. Ugyancsak eladó egy Handy Scanner 12.000,- Ft-ért. Cím: **Balogh Andor**, Vásárosnamény, Orbán Balázs út 10/C. 4800

• Eladó Amiga 500 (1.3, 1 MB) + 3.5"-os külső drive + modulátor + 200 db. lemez, a legjobb programokkal + joy + könyvek 40.000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben vagy személyesen: **Simon József**, Diósjenő, Dózsa György út 16. 2643

• AMIGA programok másolása olcsón, hatalmas választékban. Üres lemezre listát küldök. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 1788-443.

• Amiga 500 + 512 KByte memóriabővítő + RF modulátor + Action REplay Mk.III. + lemezek együtt: 42,000,- Ft-ért eladó. Cím: **Herczeg Ferenc**, Újszász, Wesselényi 1/A. 5052, munkaidőben: (06-56) 371-604.

PC

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• PC-hez COVOX hangmodul 750,- Ft-ért, epromégető 7.500,- Ft-ért eladók. Válaszborítékért részletes ismertető. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100

• PC/AT programcsere. **Simon Zoltán**, Budapest, XIII.Visegrádi u.60. 1132

IBM játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás- vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

• AdLib hangkártyához dokumentációt keresek. Cím: **Medve Attila**, Záhony, Kárpát u.37. 4625

• Eladó 85 MB-os CAVIAR winchester + programok, 1 MB TRIDENT 8900C SVGA kártya, SoundBlaster hangkártya. Cím: **Duchai Róbert**, Soltvadkert, Koltói A.u.113. 6230

Amatőr PC-sek figyelem! Ezernyi programot kínál az APCOK! Klubtagoknak ingyenes HELP. Jelentkezz: **APCOK**, Bp., 1399, Pf.: 701/688.

• IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. II/6. 1031 Tel.: 1730-086.

• Eladó egy fél éves 100 % ADLIB kompatibilis MAGIC MUSIC hangkártya + egy hangszórópár 3.500,- Ft-ért. Ugyanitt IBM PC programok cseréje. **Polgár Endre**, Budapest, XII.Krisztina krt.35. 1122

• AT programok cseréje, eladása. Listát kérek, válaszborítékért küldök. Cím: **Duchai Róbert**, Soltvadkert, Koltói A.u.113. 6230

A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók. **STEVE Soft**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

• Eladó vadonatúj 286-os AT, 20 MHz, 1 mega RAM-mal, monokróm monitorral, floppy-val, billentyűzettel. Irányár: 35.000,- Ft. Ugyanitt XT monitorral 7.500,- Ft, 200 wattos baby táp 3.000,- Ft. **Nazsa Csaba**, Budapest, XIV. Gvadányi u.93. 1144 (hétköznap)

• PC-re programokat cserélek, listát kérek és küldök. **Nagy Ádám**, Gyöngyös, Bajcsy Zs. krt. 11. 3200

• PC-s programok másolása az országban a legolcsóbban. 1 lemeznyi program 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 318-481

• IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. II/6. 1031 Tel.: 1730-086.

• PC programcsere! Listáért listát küldök! Válaszborítékosok előnyben! Megvan pl. X-Wing, Dune II., Comanche, F-15/III., Sim Life, stb. Cím: **Csiszár Imre**, Budapest, XII. Tamási Áron út 32. 1124

• IBM programok 30,- Ft/diszk áron, HD-s lemezen 39,- Ft/diszk. Jelszó: CSAK ÚJ PROGRAMOK! Válaszborítékért listát küldök! **Kévés János**, Soltvadkert, Zalka u.22. 6230

• Eladó: 286 25 MHz AT alaplap 2 K RAM-mal, dokumentációval. Ár: 5.000,- Ft. Munkahelyi telefon: 267-1510. Cím: **Kőri Gábor**, Szentendre, Szmolnyica st. 5/9. 2000

Plusi és társai

• Eladó 64 K-s C116-os, 6.000,- Ft. Dataset — 2.000,- Ft. 22 db. kazetta tele programmal (kb. 600 db.) — 200,- Ft/kazetta, fényceruza + kezelő program — 1.000,- Ft. Egyben csak 12.500,- Ft, vagy C64-hez illeszthető printerre cserélhető. **Szombati János**, Mátyásdomb, Ágoston pta. 7. 8134

• Eladó Commodore Plus/4 alapgép, 1541/II. floppy drive, magnó, lemezek, kazetták, joystick, szakkönyvek, újságok, érdeklődni: **Tóth Ákos**, Békéscsaba, Andrássy út 11-17. 5600. Ár megegyezés szerint.

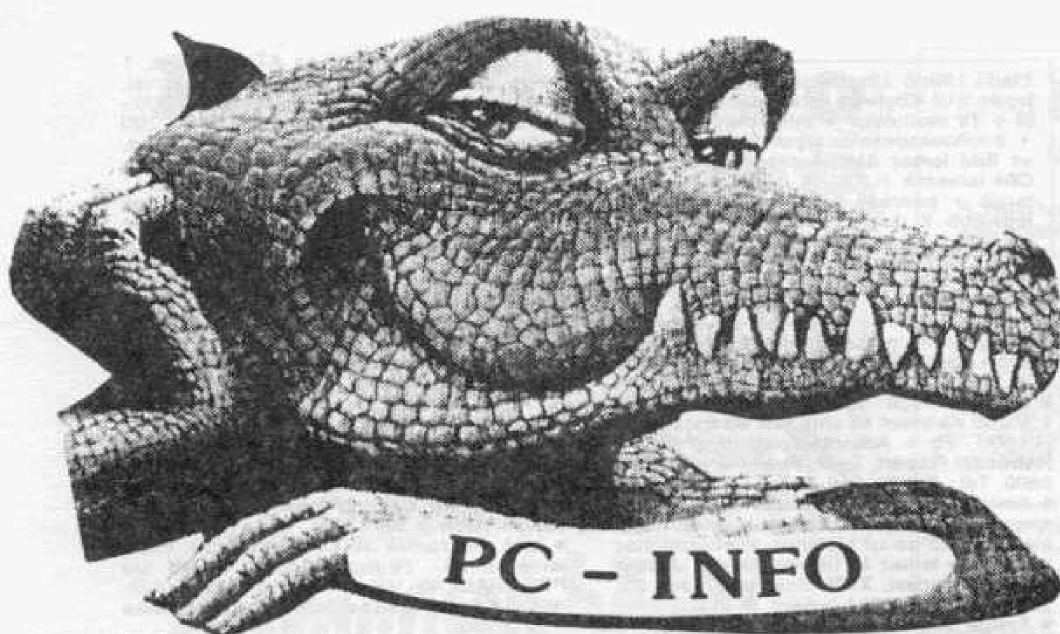
• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100

• Jó állapotban lévő +4 alapgépet (gép + táp) keresek megvételre. Árajánlatot kérek az alábbi címre: **Matula Ferenc**, Eger, Berva ltp. 7/C. 3304. Ugyanitt programcsere csak lemezen. Vagy: **Forgács Viktor**, Eger, Veres P.u.7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248. De. 10h után.

• Színvonalas programeladás és csere! Válaszborítékért lista. **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

Egyéb

Ha netán egy elszánt programíró csapat EJTŐERNYŐS-SZIMULÁTORT szeretne írni, és nincs megfelelő szaktanácsadójuk, szívesen vállalom a segítséget! Bár csak kb. 450 ugrásom van, megvan az oktatói képesítésem és el tudom magyarázni (rajzos, vagy videós illusztrációkkal!) az összes fontos részletet az ernyőtípusok hajtogatásától — felszereléstől kezdve az emelkedés közben a repülőgépben teendőkön át (a kezdők bekötőkötelének beakasztása, a rárepülési irány és a kiugrási pont meghatározása, és egyéb ugratói feladatoktól) a megfelelő testhelyzetben kiugrásig és a zuhanás közbeni gyakorlatokig, alakzatba behelyezkedésig stb, stb.! Igen változatos játékot lehetne írni a témából, sok humorral, és mivel mostanában (az MHSZ megszűnte óta) ez a sport már bárki számára elérhető, igen népszerűvé vált, az erre vonatkozó játékprogram szerintem sikeresebb lenne, mint a „FLIGHT SIMULATOR". Biztos szponzora is akadna egy ilyen vállalkozásnak, pl. én el tudnék intézni a srácoknak egy ugrásban való részvételt is, hogy jobban átérezzék a dolog érdekességét!!! **Gergelics László**, Budapest, Pf.: 547. 1462



Mint azt láthatjátok, a hangkártya-csata kinőtte magát, mely eredményeképpen ez úton örömmel jelenthetjük be: új rovattal gazdagodott a CoV, indul a PC-info. Rovatunkat 100 %-ig az olvasók igényei alapján kívánjuk összeállítani, s hasznos, közérdekű szakmai cikkeken túlmenően itt kapnak ezután helyet a PC témában hozzánk beérkezett szakmai kérdések/válaszok is. Ebben a számunkban 3 témát érintünk: befejezzük a hangkártya-csatát, szólunk a PC memóriakezeléséről, és a képformátum témával is foglalkozunk. Terveinkről: A PC-info tartalma menet közben az olvasói igényekhez fog igazodni, mindenesetre a következő számunkban (ez a különszám lesz) foglalkozunk a modemekkel, a BBS-ekkel stb., ezt követően cikksorozatot indítunk a hangkártyák programozásáról, igény szerint foglalkozni kívánunk a VGA kártyák programozásával is. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket, miről szeretnétek olvasni.

Hangkártya-csata (ez már a vég)

DOKI barátunk számára álmatlan éjszakákat okozott DADA múltkori szakmai állásfoglalása, nem is volt könnyű helyzetben a választ illetően, de azért megszülte:

Úgy látszik, a hangkártya-háború immáron soha nem fog véget érni, az azonban feltétlenül bizonyos, hogy elérkeztünk a végére. Bár DADA levelében felvetett egy-két hasznos gondolatot, amelyek még igénylik az én kis levélkémet ide a végére, az mindenképpen egy pozitív végkifejlet, hogy ez a háború végülis a (ld. lejjebb) lehető legkreatívabban végződik.



Kedves DADA!

1.) Utánanéztem, hogy miért nevezhető az AT-es az első IBM személyi számítógépnek. Elsősoris már a nevében is benne van: PC, másodszor pedig a méretei miatt, a harmadik az ára (kb. 4-5 ezer dollár körül indult). Abban természetesen igazad van, ez is a 8080/8085-re épült. Viszont, ami tovább fokozta a házi jellegét: beépített BASIC Interpreter, a számítógép vezérelte kazettás adattároló (épp, mint a C64-en) stb. Egyébként a későbbiekben nem fejlesztették tovább, mert közben a konkurrencia megjelentette az általad is említett 68000-et, s ez igencsak szorította az IBM fejlesztő gárdáját, akik — egész pontosan — 1979. május 1-én bejelentették ország-világ színe előtt, hogy megalkották és letesztelték az első 8086/8088-ast. Egyébként erről beszámolt a neves Scientific American, valamint az AT&T szaklapja is. Azt hiszem a témát ezzel lezárhatjuk (*Forrás: AT&T Labs Journal June 1979*).

2.) Amikor az AdLib digi konverziójáról írtam, nem tudom, hol olvastad, hogy én azt mondtam volna; létezne mikrofon-, vagy vonalbemenete? Én egyszerűen leírtam, hogy megvan ez a lehetőség és ennyi. Ezután Te 3/4 kolumnán keresztül leírod, hogy mindez hogyan történik, majdpedig valamiféle fogalomkeverésről írsz, azért mert szerinted nem nevezhető diginek ez a fajta digitalizálás.

3.) Az általam említett AULD, mivel a beépített hangszerekre támaszkodik, igenis gyengébben szól, ha kazettáról próbálod visszajátszani.

4.) Újabb félreértést kell tisztáznunk: hol láttad te, hogy én azt írtam, hogy a *C/MS equals to the king of kings?* Én ugyanis, ha jól emlékszem nem írtam ilyesmit. Az tény, hogy a C/MS mára már terét veszített, és a mai játékok java nem is hallott róla. Egyébként újfent a NO-NAME másolatokat illetően: 1. a MEDIAVISION Inc. Thunderboard-ja a kompatibilitás ellenére sem nevezhető se NO-NAME-nek, se másolatnak (eltérő felépítés, más határfrekvencia stb.) 2. Viszont a magukat hangzatos nevekkel megjelölő, de valójában semmitmondó cégek (Pl. PC Wonder Music, Sound Magic, Media Concept, Magic Music, Sound Bomber, Winnetou kártyák gyártói), amelyek termékei valóban másolatok, minden gond nélkül kezelik a C/MS-t.

5.) '93. februárja óta a CT (Creative Technology) már olyan 2.0-ás (&16-os) kártyákat gyárt, amelyeknek a felső részén található egy ún. Feature Connector, amelyre különböző kiegészítők illeszthetőek. Így például CD-ROM (!), vagy az a szerkentyű, amelyről én beszéltem, a SB PRO Upgrade. Ezt össze kell kötni ezzel a 2x10 tüskés FC-ral és a mellékelt műanyag tüskék segítségével a kártya oldalára kell fogatni. E kiegészítő kártya és az általam említett mellékelt szoftver segítségével a 2.0 képes emulálni a PRO hangbéli lehetőségeit. Ára kb. 70-80 dollár, de igen nagy hátrányokkal bír: Ad 1. A kettő együttes ára jóval meghaladja a PRO árát, célszerűbb tehát mindjárt azzal kezdeni; 2. Csak az újabb kártyákkal lehet összehozni. 3. Ha valami kiegészítőt rákapcsolunk, akkor a további lehetőségek kimerültek, mivel nincs több szabad connector. 4. Ha CD-ROM-ot használunk, akkor az adatátvitel — a 8 bites felépítés miatt — borzasztó lassú, kb. 60-65 kByte/sec. Tehát ez volna az a bűvös lehetőség a 44 kHz-es samplingelésre. Egyébként a SB 16 FC-ára jelenleg a Wave Blaster az ideális kiegészítő. Ez profi zenészeknek készül, az ára 28-29 ezer forint körül van. Más kiegészítő még az ASP (Advanced Signal Processing) modul, amely a sima 16-osra kapcsolható, 8-9 ezer forint, de megéri egyből a 16 ASP kártyát választani.

Végül csak azt sajnálom, hogy cikkedben kizárólag engem vádolsz. TH tévedéseiről (BOOSTER PRO, BLASTER 16 stb.) egy szót sem ejtesz, mintha az úgy rendben is volna.

Nos, azt hiszem, ez a cikkem pontot is tehetne a felesleges háborúskodás végére, és ebben minden fél meg is egyezett (DADA, CoV & DOKI). Azt hiszem legjobb ezt a vitát azzal a hírrel lezárni, hogy a CoV valamely soronkövetkező számától DADA-val közösen cikksorozatot indítunk a hangkártyák programozásáról.



Hát ennyi, üdv. mindenkinek, DOKI (Frank Tamás), Budapest

Pár szó a PC-s memória-menedzserekről

Sok levelet kaptunk az elmúlt hetekben, melyben kezdő PC-sek fordultak hozzánk különféle — a PC memóriakezelését érintő — kérdésekkel. A válaszból minden érintett levélíró megtalálja a számára szükséges információt:

A 386-ban a 286-hoz képest rengeteg, forradalmian új címzési lehetőséget vezettek be, mégha az alap-processzor sebessége valamivel csökkent is a 286-hoz képest. Erről most nem írunk, akit érdekel, az vegye meg az idevágó irodalmat. A gyakorlati felhasználók igényeit viszont kielégítjük, mivel erről a témáról igazán jó összefoglaló még nem született a magyar sajtóban.

Először is: van 4 olyan standard memóriakezelési szabvány, amit minden szoftverkészítő cég elismer és a programjaikat meg-

próbálják úgy megírni, hogy ezekkel együttműködjenek. Ez az *EMS, XMS, UMB*, és *HMA*.

Ebből PC-seknek igazán érdekes az UMB kivételével minden. Az UMB-vel tett kísérleteink általában nem voltak biztatóak; ráadásul az UMB igen hardware-specifikus lehetőség: csak bizonyos 386, ill. 486-os perifériaillesztőket hajlandó lekezelni (pl. *Umb-Manager 5.22*).

Valószínű mindenki tudja, mire való egy *CONFIG.SYS*. Ez tölti be a memóriába az éppen igényelt memóriamenedzsereket, driver-eket.

386-on a *CONFIG.SYS*-nek rengeteg féle konfigurációs lehetősége van, mi pl. egyszerre 10 menüpontot tartunk már éppen használhatónak, ugyanis egy halom program csak *EMS*-sel hajlandó futni, egy nagy részük meg *XMS*-sel; amik futnak *EMS*-sel, azok még elviselnek esetleg winch.-cache-t is a memóriában, ami felettébb hasznos dolog (pl. a *Battle Chess 4000* 1.2 MByte EMS-sel és 1.5 MB Cache-sel kb. ötszörösére gyorsul; a *Spelljammer*, a *Dark Seed* wincsikezelési gyorsaságnövekedése meg egyenesen 20-30-szoros).

Ebből következik, hogy egy 386-os gép tulajdonosának feltétlenül be kell szereznie egy *CONFIG.SYS*-menüző programot. Mi rengeteg ilyet ismerünk, talán legjobb ezek közül a McAfee-féle *Configuration and Autoexec Editor*, most az 1.00-sat használjuk, és a köv. file-okból áll (ha egy is hiányzik, nem működik!):

```
MCONFIG SYS 13651 08-21-92 10:51a
SET SYS 2518 08-19-92 1:15p
ASK SYS 4057 08-19-92 2:15p
ECHO SYS 1700 08-19-92 1:45p
PAUSE SYS 1890 08-19-92 2:09p
```

Ha valakinek nem lenne meg, az azonnal szerezze be. Minden BBS-en fent van a cucc, ahonnan letölthető (more info lesz legközelebb a BBS-es cikkben). Persze vannak más menüzők is, de azok néha kifagynak stb... A hátrányokat is megemlítjük: van olyan eset, amikor simán a *HIMEM.SYS*-t akarjuk csak betölteni a tárba, akkor rengeteg — 20-30 K — memóriát elvesz. Ilyenkor kell a megszokott RENAME-es trükköket bedobni: átnevezünk pl. egy *ONLYHIM.SYS*, előre elkészített CONFIG.SYS-file-unkat CONFIG.SYS-sé; és ezen file tartalma a szokásos *DEVICE=HIMEM.SYS*.

Persze amennyiben nem tudunk beszerezni ilyen menüzőt (nincs modem etc...), megmaradhatunk az épp az előbb említett módszernél: létrehozunk pl. *ONLYQEMM.SYS, ONLYHIME.SYS, 2MQ_1MC.SYS*, esetleg *2MX_15C.SYS* stb... nevű file-okat. Azért ilyen nyakatekert a nevük, mert ekkor azonnal, már a név alapján látjuk, mi van bennük (csak QEMM, csak HIMEM, 2M QEMM és 1 M Cache, 2 Mega XMS és 1.5 Mega cache stb...), és minden boot előtt a kívánt file egy sima *COPY \<NÉV>.SYS \CONFIG.SYS*-sel default CONFIG.SYS-sé átkoppintunk. Az *AUTOEXEC.BAT* menüzését általában nem érdemes megcsinálnunk, hisz a QEMM (amit a leggyakrabban használunk) a legtöbb rezidens programot berántja a felső memóriába, így azok nem foglalnak helyet a konvencionális memóriából.

És most végre tisztázzuk, hogy milyen mem driverek léteznek, mit tudnak stb...

EMM386.EXE: a DOS-hoz adják. Nem érdemes használni, sokkal rosszabb, mint a *QEMM386.SYS*, és a kunsztjai ugyanazok.

QEMM388.SYS: talán a legjobb EMS-kezelő, ezt érdemes központi helyen szerepeltetnünk a CONFIG.SYS-ben, mert a legtöbb program elfut vele. Lényeges, hogy az egész gépet protected módba kapcsolja, és a DOS gyakorlatilag Real task-ként fut. Emiatt a szabvány modplayer-ekkel nem nagyon fér össze, azokat érdemesebb *HIMEM.SYS* betöltésével futtatni. Ráadásul a QUEMM-nek van egy olyan opciója, hogy tud szabvány EMS-t létrehozni (jópár program ezt igényli, pl. *LUIGHI & SPAGHETTI*), ill. választható, hogy NE legyen EMS. Ekkor (*NOEMS* paraméterrel indítunk) tujuk igazán kihasználni a QEMM lehetőségeit a szabvány memórián kívülre való prog-feltöltésre.

HIMEM.SYS. Ez a szabvány XMS (és CSAK az!) létrehozására alkalmas driver. Megjegyzendő, hogy a QUEMM386 is automatikusan létrehoz XMS-t, de az XMS-t igénylő programok (pl. *Comanche*) nem viselik el a pótlólagos *EMS* driver jelenlétét a tárban, so ilyenkor CSAK a *HIMEM.SYS*-t tölthetjük be.

Azután vannak olyan programok, amik abszolút semmi drivert nem szeretnek, ilyen pl. a *ZONE 66* (from TRAN/RENASSIANCE! YO!). Ezeket minden driver nélkül indítsuk!

Nos, nézzük meg egy teljesen szokásos *CONFIG.SYS-t*, ahol már a menüzés él a fenti menüzőprogrammal. A megjegyzéseket *Italic*-kal szedtük, azt NE ÍRJUK BELE!

```
STACKS=0,0
DOS=HIGH,UMB
```

Na ez a felelet a kérdésedre...

```
DEVICE=C:\MCONFIG.SYS ACTIVE
```

Így hívjuk a menüzőt...

```
DEVICE=MCONFIG "1. N\ORMAL HIMEM+
      MOUSE \B\OOT\"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MOUSE.SYS /Y
```

Ez sima HIMEM-et nyom be a tárba, plusz még MOUSE-t.

```
DEVICE=MCONFIG "2. N\ORMAL HIMEM +
      MOUSE + COMBI \B\OOT\"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICE=C:\COMBI.SYS
```

Itt már látjuk a Diszk-cache betöltését, erről még később szó lesz.

```
DEVICE=MCONFIG "3. 1.5 M REAL EMS+
      COMBI+ MOUSE\"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS 1400 /V
      128 512
```

Egy alkalmazási példa: csak 1400 kByte lesz a diszk-cache, hogy az EMS-nek maradjon még 1.5 MByte (4 MByte-os gépen összesen 2.9M-3.1M a szabadon felhasználható felső terület!) Figyeljük meg a QEMM386 paraméterett: NINCS NOEMS! Ekkor generálja CSAK az EMS-t!

```
DEVICE=MCONFIG "4. Q\EMM386
      \B\OOT, NO COMBI, \NOEMS"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
      NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
```

Simán csak QEMM, EMS nélkül, és Mouse. A LOADHIGH parancs nagyon fontos a min. 5.0-s DOS-oknál: ez tölti fel, ha minden OK, az adott drivert, ill. rezidens proggy-t (így ez a parancs DOS-ból is kiadható, nemcsak CONFIG.SYS-ből!) a felső memóriába. FIGYELEM! Ez általában CSAK akkor működik, ha CSAK a QEMM386-ot hívjuk, és azt is NOEMS paraméterrel! Pá gond azért ezzel is van: a 64k-nál hosszabb EXE-k feltöltését ha egyáltalán képes megcsinálni, azok gyakran kifagynak (pl. AMI 1.0: 107k); s a modplayereket sem tölti fel (sajnos...).

```
DEVICE=MCONFIG "5. Q\EMM386 \B\OOT
      WITH NOEMS & FULL COMBI &
      TANSI"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
      NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS
DEVICEHIGH=c:\TANSI.sys
```

Ez talán a legjobban használható beállítás. Betölti (EMS nélkül) a QEMM386-ot, majd az egeret, a cache-t (a maximális felső memóriát elfoglaja a cache, mert nincs limitáló paramétere!), valamint az ANSI.SYS egyik továbbfejlesztését jobb VGA kártyákhoz. A leggyorsabb, legkényelmesebb programfutás általában ilyen beállításnál van. Hangsúlyozni kell, hogy a cache lefoglal kb. 2.9 MByte-ot, szóval csak az 1M-n futó játékok indulnak el. Így pl. a Might and Magic 4 ezzel a beállítással nem futtatható (arra ott a 3.-as menüpont)

```
DEVICE=MCONFIG "6. QEMM, NOEMS, 2M
      RAMDRIVE"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
      NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS 2000
DEVICE=MCONFIG "7. ONLY HIMEM"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=MCONFIG "8. NOTHING"
DEVICE=MCONFIG "9. HIMEM+ MAX.
      CACHE"
      DEVICE=HIMEM.SYS
      DEVICE=COMBI.SYS
DEVICE=MCONFIG "10. MAXIMÁLIS
      EMS!"
      DEVICE=QEMM386.SYS RAM NOSH
DEVICE=MCONFIG END
FILES=50
BUFFERS=50
```

Na, tehát, ha a program kiírja, hogy *'Not enough Extended Memory'*, akkor a fenti 1. menüponttal érdemes próbálkozni először, ui. az *XMS*-t keresi a program. Ha a proggynak max. 1M plusz XMS kell, akkor emellé a fenti módon rakhatunk Cache-t.

Az *Expanded Memory* pedig *EMS*-t jelent, ha azt hiányolja a program, akkor pl. nyomjunk 3-at, ill. ha az sem elég, akkor a Cache nélküli 10-et!

A *HMA*-t és az *UMB* nem igényli semmilyen program; az csak a DOS és némi rezidens vackok tárolására alkalmas (a HMA pl. csak 64k hosszú lehet!)

A cache-ről még pár szó. Mi főleg a *Volkov* által fejlesztett *COMBI.SYS*-t használjuk. Ez egyszerre RAM-drive és cache, így egyesíti magában a *SMARTDRVR.EXE* és *RAMDRIVE.SYS* előnyeit. A cache nemegyszer fantasztikus wincsikezelés-gyorsítását már megemlítettük az imént; a RAM-drive pedig még ennél is jobb: gyakorlatilag 0 elérési idejű és RAM-sebességű háttértár: pl. temporary tömörítgetésekre nagyon jó.

Nagy előnye a *COMBI.SYS*-nek, hogy mind EMS-ben (QEMM386.SYS), mind HIMEM-ben elvegetál (HIMEM.SYS). Még egy nagyon fontos dolog a 3. menüpontbeli *COMBI*-paraméterhez: a defaultként a RAM-drive-on csak 64 directory-bejegyzést engedélyező *COMBI* a */V Y X* paraméterrel való hívása esetén *X* darab dir-bejegyzést hoz létre. (Szinte minden BBS-en fent van)

No és mi a helyzet 286-os gépen?

286-on sokkal szegényebbek a lehetőségek: van egy *DEVICE=HIMEM.SYS* meg egy *DOS=HIGH* a CONFIG.SYS-ben, ez már biztosítja, hogy 1M-s gépnél a DOS a felső 384k-ba töltődjön; értelemszerűen se QEMM386, se EMM386 nem használható. Ugyanakkor vannak a *NET-AT*-k, ahol NEM CSAK A DOS TÖLTHETŐ MAGAS MEMÓRIÁBA! Ekkor segít a *QRAM* (most a 2.0-s verziónál tartunk), az megoldja min. 2M-s 286-on a rezidens cuccok HIMEM-be tételét. Sajna a *NEAT*-alaplapok nagyon drágák.

Természetesen min. 2 MB-os 286-on is lehet EMS-t, XMS-t létrehozni, persze nem QEMM386-tal, hanem pl. Above-val, QRAM-mal...

• DADA

Infók a PCX formátumú képek megjelenítéséről

A PC témában érkezett levelek egy másik csoportja a képformátumokkal, azok megjelenítéseivel, konvertálgatásával volt kapcsolatos. Íme a megjelenítő rutin:

Következzék a *Twin Sectors Inc.* által kidolgozott PCX-megjelenítő egyik fapados verziója. Nem akartuk elbonyolítani a dolgot, így pl. nem raktunk bele tárfoglalást; ezáltal sokkal egyszerűbb lesz az egész megértése; 'faváqó' módon a COM program utáni 10. byte-tól kezdve olvassuk be a memóriába a képet, és onnan tömörítjük majd tovább, egyenesen a képernyő-memóriába. A code kb. 200 byte, a kódszegmens végén lévő stack hossza sem több 100-200 byte-nál, így a betölthető PCX-ek DOS-beli hossza is gyakorlatilag 64k-ig felmehet (ami soha nincs így 320*200*256-os képeknél, mivel a PCX eleve tömörítve tárolja le a képet, s így 50k-nál ritkán hosszabb egy kép DOS-filehossza.)

A program lényege az unpacker rutin, amely Copyright-os. Így amennyiben bárki is felhasználná, a *Credits*-eknél kötelessége megemlíteni a *TSI*-t, különben a *TSI*-**Copyright-és Software Rendőrség** *NAGYON* megharagszik...
A fő unpacker átírogatásával felesleges próbálkozni; ez a leggyorsabb létező unpacker, ennél csak rosszabbat lehet írni...

Az alanti forrást COM-formátumra írtuk, mert ez a legegyszerűbben szerkeszthető be saját rutinba. Pl. ha ezt valaki be akarja tenni mondjuk a diskmag-jába, akkor nincs más dolga, mint a szegmensdeklaráló és CS:PC-beállításos sorokat (main_seg, assume, org, valamint az utolsó két sor) kiszedi; a rutin végi DOS-kilépést átírja RET vagy RETF-re, és az egész rutint függvényként, CALL-lal hívja. Paraméterként pedig mindig más és más DOS-nevet adhatunk át, ha mindig más képet akarunk megjeleníteni.

Amennyiben valaki simán így kívánja lefordítani, akkor adja ki DOS-ban a köv. utasításokat (feltéve, ha van Turbo Assemblere és TLINK-e, valamint a rutint PCX.ASM névvel gépelte be):

```
tasm pcx.asm
tlink /t pcx.obj
```

Ekkor sima PCX-re indul a program.
A programot természetesen felkommenteztük.

```
main_seg          segment   para    public
       assume cs:main_seg; ds:main_seg; ss:main_seg

org    100h
start: jmp entry

picfilename db 'kep.pcx',0
copyrght db 'Copyright by Jones/TSI!'

entry: push cs
       push cs
       pop ds
       pop es
       mov ax,3d00h
       mov dx,offset picfilename
       int 21h
       mov bx,ax
       mov ax,cs
       mov ds,ax              ; DS:= CS
       mov dx,offset last_proggy_pos
       add dx,10              ; megadjuk, a progamunk
                              ; utáni 10. byte-ra
                              ; töltsük a képet
readn: mov ah,3fh
       mov cx,8000h
       int 21h
       cmp ax,8000h
       jne enofile ;$8000 byte-ot töltöttünk be a
;KEP.PCX-b l, amennyiben annak mérete nagyobb,
;mint 32000 byte. Ekkor folytatjuk a köv. max.
;$8000 byte-tal (ez a DOS LOAD-jának hibája!)

       mov ax,ds
       add ax,2048            ; 2048d=800h (para.
                              ; =8000h darab byte)
       mov ds,ax
       add dx,8000h
       jmp readn
enofile:
       mov ah,3eh ; close file
       int 21h
paint_begin:
       mov ax,13h
       int 10h
       mov al,0
       mov dx,3c8h
       out dx,al
       inc dx
       mov cx,768
       mov al,0
onecoll2:
       out dx,al
       loop onecoll2

       mov ax,cs
       mov ds,ax
       mov ax,0a000h
       mov es,ax
       mov si,offset last_proggy_pos
       add si,128+10
       xor di,di

       xor bx,bx
       xor cx,cx

datain:
       xor bx,bx
       lodsb
       test al,128
       je azas1
       inc bx
azas1: test al,64
       je azas2
       inc bx
azas2: cmp bx,2
       je duplazas
       stosb
       cmp di,5*320
       ja fff
       jmp datain
fff:   cmp di,64000
       ja dispend
       jmp datain
duplazas:
       and al,63
       xor ah,ah
       mov cx,ax
       cmp cx,0
       jne mehtt
       inc cx
mehtt: lodsb
       repnz stosb
       cmp di,64000
       ja dispend
       jmp datain
dispend:
       mov al,0
       mov dx,3c8h
       out dx,al
       inc dx
       mov cx,768
onecoll:
       lodsb
       shr al,1
       shr al,1
       out dx,al
       loop onecoll

       mov ah,08h ; wait for key
       int 21h

       mov ax,0003h
       int 10h   ; visszaváltunk 80*25 Color módba

       mov ax,4c00h ; vissza DOS-ba
       int 21h

last_proggy_pos equ $

main_seg ends
end start
```

• DADA

Srasscs... sssapppp... csatt... Nem, nem kell megijedni, nem a csillárról estem le, ez a légycsapó hangja volt. Történt ugyanis, hogy jó szokásom szerint este 11-kor (többeknek ez már éjszaka) landoltam a HQ ajtaja előtt, és ezeket a zajokat hallottam. Azután belépve önkívületi állapotban rohangáló alakot véltem felfedezni, aki 1.0-ra csak nyomokban hasonlított. Mondom: bácsika he, mi történt? És mit keresnek azok a kartonpapírok az ablakon? Elsötétítés van, hangzott a nemes válasz, ugyanis 1 pimasz légy miatt légiriadót kellett fújni. Légy itt? Hát itt vagyok, de hogy repült be? És mit keresett itt? Majd miután kiderült, hogy a CoVboy Posta kartondoboza kiváló táptalaj az ételmaradék felgyülemlésére, meg lettem győzve, hogy vagy dobjam ki a kacatjaimat, vagy rendezzem le őket a CoVboy Postában, de mindenképpen csináljak valamit, mert ez a kupi vonzza az élősködőket. Aha! Gondoltam magamban, akkor azért találtam benne múltkor is a díjbeszedőt. Vagy talán a villanyóra számlálóállását kereste a CoVboynak címzett levelek között? Na mindegy (ez nem nyomdahuba volt), ha feltétlenül most kell nagytakarítást csinálnom! Viszont ennek fejében sikerült kikövetelnem a fiúktól 6 kemény oldalt, mondván amit ide be tudok préselni, az lemegy, a többi meg dobozostul kerül a narancssárga ruhások markába. Ezért hát elnézést kérek mindenkitől, aki 3 éve nem kapott tőlem választ, most már nagyon valószínű, hogy nem is fog. Azért nem kell csüggedni, állítólag szép új óriásdobozt kapok, amibe ismét hullhat az áldás...



Költöző madárka

Szevasz CoVboy!
Innen írok Orosháza város önkormányzatának kórházából (lemove-olták a mandulá-imat). Van néhány fontos dolog, ami miatt írok, azonkívül megöl itt az unalom, ezzel is telik az idő. (Már mindenhova írtam, ahova tudtam a címet) **(Van egy felesleges telefonkönyvem, elküldjem? — CoVboy)**
1. fontos dolog:
Sajnos nem sikerült kellő benyomást (behatást?) gyakorolnod a BUSA-ra, szóval nincs CoV Évkönyv '91-em. Te is tudod, ez hosszútávon tarthatatlan állapot, szóval küldj csekket! (Orosháza, Október 6. u. 23.sz.) Siess! Ha nem sietsz, akkor Orosháza, Eötvös u. 6.) Éppen költözgetük) legegyszerűbb, ha mindkettőre küldesz)
2. fontos dolog:
Az előzőekben is említettem, hogy költözünk. Szóval az újságot ne a Soós József u. 13-ra, hanem az Eötvös József 6-ra küldjétek a továbbiakban.
Megjegyzés:
- Soós József 13.: régi lakás
- Október 6. 23.: Ideiglenes lakás
- Eötvös u. 6.: Leendő új otthonunk.
Ja igen, ha már úgyis előkerestek a „nyilvántartásban", akkor a nevemet kijavíthatják Pajka Ádámról Dajka Ádámra. Eddig erre a névre jött a CoV, de kicsire nem adunk...
Na. Eddig a „hivatalos" ügyek.
Dajka Ádám, Orosháza
CoVboy: Ha jól látom, a sejtésem beigazolódott a lebetegedő CoV olvasók emelkedő mértékét illetően. Azt azonban nem nagyon értem, hogy mi ez az ideiglenes lakás? A telefonkönyv szerint a kórháznak egészen más a címe. Vagy csak azért nem adtad meg a kórház címét, mert nem akartad túlbonyolítani a nyilvántartásunkat. Tudod mit? A CoV 33-at már elküldtük a régi lakáscímedre, nem jött vissza, tehát megkaptad. A CoV 34-et elküldtük az ideiglenes címedre. Kórházban vagy, tehát nem kaphattad meg, mégsem jött vissza, ki érti ezt. Mindenesetre a CoV 35-öt már az új címedre küldjük.

Tükör magunkról

Tisztelt CoV Szerkesztőség!
Tisztelt CoVboy!
Talán szokatlan ez a „normális" köszöntés a CoVboy Postá-ban, semmi „Hi!", semmi „Yeeeaaaahhh" és hasonlók. Mit tegyek, én így szoktam meg. **(Tudom esetleg javasolni a Yikes-t, gyorsan meg lehet szokni! — CoVboy)**
1992 közepétől olvasom rendszeresen a magazint, és azóta is rendkívül tetszik. Véletlenül vettem meg az első példányt, a címlap hívta fel a lapra a figyelmemet. Ezév januárjától már előfizető lettem. Sem PC-m, sem Amigám, de még csak C-64-esem sincs. Mindössze egy bővítőt is nélkülöző C-16-ossal rendelkezem, mely „géptípus" valószínűleg a T. Szerkesztőség körében közröhej tárgyát képezi **(Nem képez semmit, mert a közelünkben nincs ilyen — CoVboy)**

Ezt a gépet azonban gépi kódban programozom, mindenfajta assembler segédprogram nélkül. Hobbi szinten játékprogramokat írok, ami közvetlenül monitorba pötyögve — pláne ugrási címek kiszámítása esetén — nem éppen kikapcsolódás. Mindenesetre közel egy év alatt kizárólag hétvégenként pötyögve összehoztam egy 15 szobás mászkálós, gyűjtögetős játékot és most írok egy kalandprogramot. Nem tagadom, ez utóbbi elkészítéséhez a CoV-ban olvasottak adták az első lökést **(Ez inkább hanyattlökés lehetett — CoVboy)**. A kalandprogramban a babrás szakasznál tartok, a szövegek bepötyögésénél. Hátra van még 10 db állókép bevitele is. A progi egyébként „menüvezérelt", 45 igét kínál a játékosnak, melyből a számbillentyűk lenyomására mindig egy-egy 5-ös csoportot ír ki. Összesen 80 személy és tárgy szerepel ezenkívül, köztük 8 tárgy olyan, amit meg kell találni. Bizonyos helyszíneken nem mindegy, hogy bizonyos tárgy nálunk van-e, mivel lehet veszélyes (pl. egy égő fáklya a lőszerraktárban), de lehet nélkülözhetetlen is (pl. ugyanez egy sötét barlangban). A kaland egy valamikor elégetett boszorkány átkáról szól, mely éppen a játék megkezdésekor kezd beteljesedni. Pontosan délben kezd a játékos és éjfélig kell megtalálnia a boszi egykori földi maradványait. Az ügyes, körültekintő cselekedetekért pontot ad a program, a helytelenkedések azonban plusz egy órával növelik az aktuális pontos időt. A mozgás a kurzorbillentyűkkel történik, melyet egy iránytű adott „tüskéjének" kivilágosodása jelez vissza.
(Ja, vége van, már épp át akartam transzponálni a Plusi sarokba — CoVboy)
Mindezt csupán azért írtam le, hogy igazoljam, kis gépen is lehet színvonalra törekedni. Persze attól tartok, ki fogok fogyni a memóriából, hisz az 1001-3FFF közötti hely borzasztó kevés. Ennyi verbális diarré (finoman: szájmenés) után a lényegre:
Évek óta írok humort, jelenleg is külsősként dolgozom egyik szatirikus kéthetilapunknak, ahol alkalmanként megjelenek **(Szóval néha-néha látnak — CoVboy)**. A lap nevéről annyit, hogy régebben telente lábon hordták, csatos változatban. A CoV-magazin stílusa és jellege már régóta kínál számomra egy „*Így írtok ti!*" jellegű paródiát. A következő sorokat kérem, hogy jószándékú mókázásnak tekintsék, semmiképpen se gúnyolódásnak. Ha pedig alkalomadtán leközölhetőnek ítélik, annak pláne örülnék.
(Mindig is díjaztam azokat az egyéneket, akik a babérjaimra kívántak törni, csak gyakran a sok sületlenségből semmi értelmeset nem lehetett kihámozni. Dr. Horváth Úr paródiája viszont még engem is mosolygásra késztetett, s ez már önmagában sem semmi. Ezért úgy döntöttem a CoV paródiát most teljes terjedelmében, vágás nélkül teszem közzé — CoVboy)

KOMÓD-ORR VILÁG
(VI. évfolyás kipálotta szám)
FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz patkómágnest sorsolunk ki azok között, akik hozzánk 10 doboz mágneslemezt küldenek be.

Az előző számban megjelent rejtvény helyes megfejtése: Fogalmunk sincs.

Logo-ügyben:
Nemál Károly alsóverdesi kedves olvasónknak üzenjük, hogy potencia-zavaraival forduljon a körzeti orvoshoz. Mi ugyanis logo-ügyben, nem pedig lógó-ügyben vártunk véleményeket. Egyébként Károlyom, rá se ránts!

NYÚZ
Advencsör
Eleddig nem sokat hallatott magáról a dél-afrikai *UMAGUMA-Szoftwerkunyhó*, mely a napokban dobta piacra *Bambula* c. progiját. Nem egy nagy durranás: betöltés után a képernyőn megjelenik a dél-afrikai sötét éjszaka, majd bármely billentyű megnyomására a gép lelkesen gratulál és kiírja az összpontszámunkat.
Ekkšön (Egészségedre!)
Ahogy az már a nagy mozisikerekkel történni szokott, a népszerű Közjátékot is utólérte a végzete. A szerzői jogot az *Elme-byte* trió vásárolta meg és megígérték, hogy a büdös életben nem írnak belőle semmit.
A japán *Kakao-stúdió* jóvoltából élvezhetjük a *Ko-Le-Ra* névre keresztelt stuffot. Egyelőre PC-n, rövidesen WC-n.
Szimulátor
A közismert *Simulmondo* konkurrenseként lépett a piacra a *Belmondo*-brigád *Windows* c. bámulatával. A képernyőn megjelenő különféle ablakokat a programcsomaghoz mellékelt csúzlival kell eltalálni. Sok-sok monitor ajánlott! (CGA, VGA és EGA napmelegtől a kopár szik sarja...)
Stratégia
Az *Antitalent's* cég ismét kelemes szórakozást ígér *KRACH* c. menedzserjátékával. A játékban egy jól menő, stabil nagyvállalatot kell csődbe vinni. A program bónusokkal jutalmazza a fedezet nélkül felvett hiteleket, a felvevőpiac elvesztését és az elbocsájtásokat. A programot kellemes Bartók muzsika festi alá, mely 1000 pontonként halkul egy kicsit.
Felhasználói
Bizonyára nagy segítséget jelent a disznóvágásra készülődőknek a *3D Disznó No!* néven megjelent (moni)torprogram. A program írói 30 kg darálthúst mellékeltek a szoftwerhez, melyet legcélszerűbben turbóval ellátott hurkatöltővel tölthetünk a gépünkbe. Ezt követően gépünket eldobhatjuk.

JÁTÉKLEÍRÁSOK

KITCHEN GET (Adventure)
A játék címét magyarra a következőképpen fordíthatjuk: Ki csenget? Egyesek még esküsznek a „Fogd a konyhát"-ra, de ez szerintünk hülyeség. **(Szerintem is, ugyanis a he-**

lyes fordítás: Kicsengett — CoVboy) A progit a *Pörköltszaft-szoftwerkonyha* tálalásában élvezhetjük.

A sztori:

Valamikor régestelen régen, ocsiny-ocsiny far away Elvira I. találkozott Elvira II-vel és megkérte, hogy ugyan szerezné má' meg neki a Soul Crystal-t. Ekkor lép közbe Indiana IV. ai még Pirates egy lapáttal és megkérdi:

— Lemmings?

— Nem lemmingek.

A meglepő válasz hatására megnyílik a föld Indiana IV. lába alatt és a mélybe zuhan. Mire Elvira I.:

— Te, Elvira II.! Lesz Ulti ma?

— Hogy lenne? Nem látod, hogy csak ketten maradtunk?

A képernyőn ezt követően Indiana IV-et látjuk zuhanás közben, majd odalent darabokra töri magát. Ennek ellenére ő a játék főszereplője. **(Akárcsak a híres sztárok. ők is több darabban szerepelnek — CoVboy)**

Itt kapcsolódunk be mi a játékba.

Először nézzük a főmenüt:

Újházi tyúkhúsleves

Sertéspörkölt galuskával

Ub.sal.

Valószínűleg a mi verziónknak hibás a törése (nem pont középen törtük ketté a lemezt), mert akárhányszor klikkeltünk rá a pincérre, nem mozdult.

Irányítás:

Indy reagál az egérre is **(Hát még CoVboyné! — CoVboy)**, de használhatjuk a kurzorvezérlő billentyűket is. Érdekességképpen elmondjuk, hogy a mi verziónknál még az alábbiak is hatásosnak bizonyultak:

Sliccgomb — balra

Fülvakarás — jobbra

Fürdőszobakilincs — guggolás

Gázkonvektor begyújtógomb — kis ugrás balra

Becsöngetés az éjszakás szomszédhoz — hatalmas ugrás jobbra

Tűzrakás a szoba közepén — Tűz!

Méreten felüli cipő — kilépés

Ja, a program betöltése: LOAD **(Ejtsd: LÓD, helyesen LOVAD - CoVboy)**

A képernyő jobboldalán a következő paramétereket kísérhetjük figyelemmel:

LUCK: Amennyiben eltaláltak, itt jelenik meg a lukak száma. 100 lukonként kapunk 1 Luck Skywalker-t.

INTELLIGENCE: Vö.: Intelligence Service (Szőrviz). Jelzi, ha meg kell borotválkoznunk játék közben.

LEVEL: Ajtót kell nyitnunk, mert level jött.

HP: A játék közben fogyasztott HáziPálinka szeszfoka

LIVES: Elírták, a főmenüben szereplő újházi tyúkhúsleves mennyiségét jelzi.

Baloldalon egyéb szolgáltatásokat lelünk:

USE: Tárgy használata. Ráklickelhetünk, de USE mozdul.

DEL: Tizenkettőt harangoz, ha del van.

DISCARD: Egyszerű díszkard, harcolni nem alkalmas.

CURRENT GAME: Ha ráklickelünk, a monitoron látható gém kurrent egyet. **(A kanalasgémek vonzalma pedig a gémkapocs — CoVboy)**

Néhány jótanács az induláshoz:

A játék elején egy vulkán belsejében vagyunk. Körülöttünk fortyog a láva. Nem kell félni, irány a láva! **(Lávát látván hátrálnál? - CoVboy)**

Reméljük, ennyi elég lesz. Mindenesetre, a játék betöltése előtt mentsük ki az állást!

TÖKÖS ÁKOS

Utólag kérek elnézést a C-64 tulajdonosoktól, hogy a múltkori számban a *Troyi* c. labirintusjáték leírásához térkép helyett a „Kiváló Áruk Fóruma" emblémát mellékeltem.

● RumCájsz

The Last Battle Castle Magic Secret Attack Space Ninja

Sokan kérték a megoldást. Hát íme:

Ugorjuk át, lőjük le, tapossuk ki a belét. Ezután K,K,É,É,NY,NY,D,D és hipp-hopp, máris ugyanott vagyunk, ahonnan elindultunk. Majd előttünk egy hatalmas templom. Vegyük fel. Tegyük le. Csináljunk vele, amit akarunk. A pirosakat ne, a zöldeket csak akkor, ha a sárgák félmagasan. Az alsót lőjük szét. Nyissuk ki, zárjuk be, meneküljön előle, majd érjük utól. A végén egészen lassan, amikor már villog. Létrán fel, királykisasszonyt meg, kincseket össze.

Ennyi. Remélem beleőrültök.

● Mező Lipót (Lipótmező)

PLUS/4 SAROK

Sarok, sarok, sarok, sarok. **(Jó-jó, de kire?! — CoVboy)**

CoVboy-Posta

A CoVboy-Posta „Sintax Error" miatt jelen számunkból kimaradt, mivel CoVboy megint több zárójelet nyitott meg, mint amennyit bezárt és most ezeket keresi. **(Én vagyok a kereső a családban! Csakazértis! — CoVboy) — CoVboy)**

GAME OVER

Dr. HORVÁTH TIBOR, Miskolc

CoVboy: Kellemetlenül érzem magam, mert csak a kutyámat szoktam lemagazni, vagyis szokatlan lenne Önnel is ezt tennem, de — mivel úgyis tettestársak vagyunk — ajánlhatok valamit? Én vagyok a fiatalabb, tegeződjünk! Na ez is megvolt, még maradt egy kis RUM-om a tegnapi postából, amit Matula bátyóék küldtek Egerből, vegyük úgy, hogy meg is ittuk a pertut! Figyelj Tibor! Nyáron nem akarsz egy kicsit helyettesíteni? Ezek itt kitalálták, hogy júliusban is megjelenünk, az előrejelzés meg kitalálta, hogy akkor 45°C-ok lesznek, azt meg csak az ózonlyuk alatt lehet kibírni, nem itt a HQ-n. Erről jut eszembe, azt mondják az ózonlyuk már itt is ólálkodik, ha ez így megy tovább, a Rákos-rendező pu. forgalma meg fog nőni. Ennek eredményeképpen a MÁV be nem tervezett bevételeihez juthat, s olcsóbb lesz a menetjegy. Az pedig jó az embereknek. És még azt mondják, hogy az ózonlyuk nem hasznos. Én mindenesetre úgyis nyakig vízben, feljebb meg sörben fogok úszni, tőlem eztán jöhet a csodák csodáján (gy.k.ózon). Ha nem hát nem, próbálkozni azért lehet, nem? Mindenesetre beteszlek a tarsolyomba, hátha jó leszel még valamire.

Össztűz

T. Covboy!

Nagyon megsajnáltalak. Elképzeltem, hogy ülsz, és káromkodni akarsz **(Fordítva, káromkodok, és le akarok ülni, de nem megy mert a HQ-n csak 2 szék van — CoVboy)**. Ne tedd! Még elkárhozol itt nekem. Hogy segítsek rajtad, kerestem neked egy hosszú, cikornyás kifejezést. Ez egy Mohawk szó.

Tkanustasrihsranuhwe"tsraaksahsrakaratatts rayre (tényleg van ilyen)

Előnyei: — Mire kimondod lenyugszol (vagy ideges leszek, hogy nem tudom kimondani)

— Te se érted, de az se, kinek mondod.

Gondolkoztál már azon, hogy mit teszel akkor, ha valaki megkérdezi tőled, tudsz-e olaszul 1-10-ig számolni? Ezen is segítek. Az igazi olasz így van: uno due tre ...sette otto... Ehelyett kis fantáziával rögtönözhetsz így: kunó otto duett sette vette teremtette... De neked ez úgyis sikerül. A számokat roland írta, akiről elmondhatjuk, hogy jó ideje okos, vagyis RégÉsz. Van még egy kérdésem. Játszunk Össztüzet (ez egy TV műsor)? Igen, jó, mert akkor így játékosan előadhatom kéréseim, óhajaim.

Tehát össztűz: Aki válaszol Covboy, a kérdező Szaki, és máris kérdez ő:

— Tegezhetlek?

CoVboy: Nem. Azt csak a kutyámnak engedem meg.

— Miért nem szereted a német nyelvet?

CoVboy: Mert nem lehet kapni, így nem tudtam megszeretni. Csak a Globus Konzervgyár által forgalmazott Sertésnyelv kapható pillanatnyilag.

— Észrevetted, hogy nem sok női olvasó ír a postádba?

CoVboy: Az én private postámhoz neked semmi közöd!

— Végül pedig: mi a véleményed a sertés kiviteli tilalomról?

CoVboy: Kivitel erősíti a szabályt!

A postát olvasva rájöttem, hogy a tanárok tulajdonságai nem függnek a földrajzi különbségtől, ... még az országos légnyomásadatok eltérésétől sem. Ez akkor világosult meg bennem, mikor a múltkori számban (Nr.33., V.évfolyam, 1993/3.sz.) olvastam B.B. Bp-i lakos levelét, melyben azt írta, hogy van egy kb.1 m 90 cm-es tanárja, aki 1 órát tud ordítani. Erről a képességéről rögtön ráismertem. Pedig nem is találkozhattam BB. 1900 mm-es tanárjával, mert Buta... (elnézést) Budapesten 3 év alatt 2-szer, vagyis átlagban kétharmadszor jártam. A kérdések amiket az össztűzben feltettem, komolyak!!!

Minden jót: Szaki, polgári nevén Szathmáry István P.M.

Ui: Ja, hogy miért ismerős az a tanár? Ez kézenfekvő, hisz itt Szolnokon nem is egy tanár van, aki 1 órát tud ordítani. Azt, hogy majdnem Butapestet írtam, nem volt szándékos. Elnézést a lakosoktól! Ha elakadsz a számolásban olaszul még így is folytathatod: vatta mappa... Még egy személyes kérdés: neked melyik a kedvenc TV sorozatod? A sámmlis és a szende, Dallassz, vagy netán a-a Klinika? **(A szünet, csak az a baj, hogy kedvenc műsorom műsoridejét folyamatosan csökkentik — CoVboy)** És egy utolsó panaszom: van egy barátom, ki már 2-szer nem kapta meg az előfizetett CoV-ját! Pedig ő egy igazi 20. századi lovag. Jó, jó mondhatod ő nem igazi lovag. Tudom, az igazi lovagok lovon, acélpáncélban vándoroltak, de nem mondták rájuk, hogy ők VasUtasok! Végül már csak annyit kérdezek B.B. Bp-i lakostól, hogy az ő tanárja kiabálás közben vesz-e levegőt.

Aláírás: nem változott.

CoVboy: Olyan nem igazán fordulhatott elő, hogy a barátod kétszer nem kapta meg az előfizetett CoV-ját, ez kacsa! Ha azt írtad volna, hogy 4-5-ször, azt jobban elhittem volna! Hogy B.B. tanárja vesz-e kiabálás közben levegőt azt nem tudom, ezt talán B.B. tudná megmondani.

(Mű)vész brigád

Bacon Covboy!

Mi vagyunk a LIONHEART, majdnem minden számot láttunk és most mi is írtunk bele! Reméljük berakod! **(Már ne is haragudjatok, de azt, hogy mivel töltöm az éjszakáimat, bízzátok csak rám! — CoVboy)** Hogy mit, azt nem tudom! Hárman vagyunk, de az egyik Guy betegség miatt zárva. Elvitte az embő! Így csak ketten songoltunk a kazzira! A kazettát hallgasd meg. Van egy-egy bandunk — ez dé betű! —, majd küldünk kazettát rólunk is.

A short csak a Te tiszteletedre ittuk meg. Kaszinó tviszt! Modern Jungária!

Beadták a tetanuszt a sonkádba (lásd borító) Te csesző-b**** ******* ****! Ez nem neked szól COVBOY, hanem annak, aki megfújta a csomagot! Ha megfújta, ha nem, akkor ezt vedd úgy, hogy nincs itt. Ez most sz** lett, de válaszolj majd a COV hasábjain. Hűűű de diplomatikus voltam. Leen b**** itt az Amigát és nem mondt semmit, és a szótáramat is b*****. Szegény-szegény szótárba. Óóóóhóóhó! Megjött Góliát! Így látom, hogy nem egészen épült fel az EMBŐ-ből, mert igen dzsambós a mozgása. Megszívta a rákomat, mert visszaesett a másodikra, egyébként a hetediken lakunk. De úgy látjuk, hogy még egyszer nekirugaszkodik. (Képzeld el, hogy Leon és Professzor benn vannak a házban és nézik, hogy Góliát szerencsétlenkedik). Közben itt Leon sütögeti a hajam a lámpával. Nem akarjuk az EMBŐ-t elkapni, úgyhogy nyomjuk belülről az ajtót, Góliát kívülről préseli.

Leonnak pisilni kell, de Fűszáj bent lubickol a

kagylóba. (Fűszáj még nem tag ő csak lubickol.) Elment a lkrcativitás. A szomszéd vót embós nem Góliát, csak úgy láttuk. Szóval bejött Góliát, az ajtót bedöntötte és mi alatta maradtunk. Most már Góliát is kreál velünk. Így már 2-man vagyunk. Fűszáj már elúszott. Este van már, éhesek vagyunk. Leone kiengedi a kuplungot és kimegy a konyhába, feltesz egy virslit. Vakbél? Igen szapora! Leone visszajött. Egy őrült 100-ast halász elő a zsebéből. Kimegyünk az újságárushoz megnézni, hogy benne vagyunk-e már! (Mármint az új CoVba!!!) Hát nem vagyunk benne! K**** lassúak vagytok fiúk! Pedig már majdnem elküldtük a lettort! Na itt a vége. Nézd meg, hogy mit jelent a „bacon", és lehet meglepődni! Óóó! Hüje a COV-ba kivágás nélül. Na szasz! Búcsúzik az egész stáb!
LIONHEART
CoVboy: Huhh! Fijúk! Nem akartok véletlenül cikkeket írni mondjuk az Adó Újságba, mert ott kb. annyit értek meg egy-egy cikk tartalmából, mint amennyit megértettem a leveletekből. Nos, először is a demo kazettátokról: Az első 5 percen már túl vagyok. Az igazság az, hogy sztereóban nagyon jól szól, de a feldolgozások ideje rég lejárt, nem lehetett volna mondjuk valami saját alkotást összeütni? Mondjuk egy tükörtojást. Mi az az embó? Csak nem nyomdahiba? Fűszáj nektek ilyen marhaságokat összehordani? A „bacon" jelentését megnéztem. Az én szótáram szerint 3 értelme van: a) Himkecske nyergében ülve; b) illatszermárka felső részén; c) A magyar bék Ön angol fonetikus változata, mely kifejezés megszólításokban használatos, arra utal, hogy valakiről megállapítjuk: Boldog És Kedves, s ebből mozaikszót képzünk. Hát ennyi, jobbulást!

A magyarórák réme

Hi COVBOY!
(Ano Others: 1, 0,75, HTT, JEAN AND GETTO!)
Mostanában rendeltem meg a Cov 18-25-ig terjedő részeit **(Nem is tudtam, hogy a CoV ennyire ragályos — CoVboy)**. S ez nem volt elég! Heveny Cov-mérgezésemben arra vetemedtem, hogy levelet írjak neked **(Ha így elvetemedtél, ki fog kiegyengetni? — CoVboy).**
Egy fontos nyelvtani kérdés vár +válaszolásra. Én úgy tudom, hogy többesszámot kettő vagy e fölötti számú tárgy (személy) tehán esetén használunk. Erre a Cov hasábjain ez a szám lecsökkent 1,75-re! Indítványozom, hogy írj Sötész Gögy proffeszor urnak, hogy intézkedjen ez ügyben (hátha bekerül a helyesírási szabájgyülyteményben...) A baj csak akkor van, ha 1 is maga alatt van és akkor már csak 1,5 (vagy kevesebb)... Na mind1 ezt te majd elintézed.
Rettenetes gyanúm támadt. Ti nem írjátok bele a legcoolabb progykat a News-ba!! Ézért én kipótolom:
NEWS (NO NEM COVBOY A SÖRÉÉRT!)
ADVENTURE (COVBOY: ADVEN-CSÖR)
EYE OF THE COVBOY 4.
Az SSI legújabb programja. Az összes rész közül ez a legnehezebb. Ez azért is igaz, mert Covboyon kívül új ellenfeleket is kreáltak a programozók: 0,75: 1
A legveszélyesebb ellenfél Covboy a Covboy posta nevű varázslatával.
Csapatunkat gyengén szerelhetjük fel, a legerősebb csapattag a Letter-Writer a levélbomba nevű fegyverével

AKCIÓ (3... 2... 1... SÖR!!!)
Íme az Ocean-software legújabb filmátirata a Hukk! Ez egy nagyon jó mászkálós/kalandjáték. A végső cél legyőzni a részeges kapitányt.

SZIMULÁTOR/Covboy: a részegséget egész jól szimulálom...)
A Comanche után megjelent a Novalogic kiadásában az Apache. A demóból ítélve ez egy nagyon cool söröshordó-szimulátor.

SIERRA-széria (Covboy: Szíria-sz...ai!)
Ez a news sem maradhat Sierra stuff nélkül. Megjelent a Space Quest VIII. Roger WilCow visszatér! Leírását majd később, de csak erős idegzetűeknek!

STRATÉGIA (ha 1 tehén 2 üveg sört kap, hány üveggel kap 15 tehén? — Covboy)
Yee! A maxis legújabb mániája a Sim-... sorozat folytatása (a végtelenségig — simoo) a most megjelent két darab a Sim-pátia és a Sim-fónia. A stílust kedvelőknek csak annyit, hogy jön már a következő darab is. (Bár az csak egy Sim-pla Sim-ulátor lesz).

FELHASZNÁLÓI (ez nálam a sörnyitó! — Covboy)
Ha C-64-en jó grafikát akarsz készíteni, akkor feltétlenül szerezd be ezt a programot! Egyszerre 1 színt használ és több mint 50 féle beépített formát variálhatsz!!! A program neve: Character-graphics.

Hát ennyi volt a News!
(Örömmel látom, hogy lassan Ti írjátok az egész CoVboy postát, úgy látszik a múltkor bemutatott Leviap minta megtette jótékony hatását. Nem is kell beszúrkálnom, mindenki megteszi ezt a levelében, aztán csak be kell pötyögni, és már kész is a CoVboy Posta. Na mit szóltok, a receptet szabadalmaztatni fogom — CoVboy)
Ha már a sörről volt szó, ajánlom figyelmedbe a következő reklámot:

COMMODORE — VILÁGOS
64-es évjárat!
Amíg a készlet tart!
A finom íze mellé még
Plus C-vitamin!
Plus 4 ásványi só!
Forgalmazza a sörre-ware Kft.
Terjeszti: Covboy és az iszákosok.

(Nem fogod elhinni! A Commodore Világos ötlete már bennem is felmerült, biztos nagyobb sikere lenne, mint más világosoknak. Annyit megsúgok: 1.75-öt meg is tréfáltam egyszer, ugyanis egy általam kreált C= Világos címkét ragasztottam az eredeti címke helyére, és bedumáltam, hogy kint vettem a közértben. Volt ám nagy futás, aztán mégegy, de akkor már én futottam a felém hajított üveg elől — CoVboy)
Na, hogy tetszik!?! Nem tudtam megállni, hogy ne osszam meg veled! (Ha az íze is érdekel, akkor majd postázom... feltéve, ha válaszolsz a levelemre, vagy esetleg még a postába is beleteszed... Ez most egy piszkos zsarolás! Hihi...)
Apropó! Szuper jó 5let az 5 vagy több oldalas posta **(Ezt honnan tudtad előre? — CoVboy)**. Engedjétek szóhoz jutni a nemnormális levélírókat is (pl. Te! - Covboy) **(Na ugye, megmondtam — CoVboy).**
Eldöntöttem a hangkártya-csatát. (Mivel C-64-emhez nem csatlakoztatható egyik sem, hát nem veszek!)
Tudod mi van akkor, ha a HQ-n este 11 óra 35 perc 43 másodpercor kialszik a villany? (Sötét!) **(Tudod napközben is az van, ha én ott vagyok — CoVboy)**
Apropó 2.! Majd ha jó kedvemben találom magam, akkor írok 1 levelet ami még hancu from elite boys..... levelénél is gigább lesz! (Az a nap lesz halálom napja... — Covboy) **(Meg a Tiedé is — CoVboy).** Hancunak már megy 1 hasonló cadaverű izé... Kaliberű levél úgyhogy akár együtt is menekülhettek!
Nagy Szabolcsnak a kis 1000 mesternek üzenem, hogy a gameboy belsejében van egy csomó kütyü meg bigyó amit ilyen hogyishívjákok kötnek össze, és még kell hozzá egypár izé is, mert anélkül nem fog üzemelni ez a sz****ság. Ha bármilyen papír is jó, akkor Ifával gyere, mert éppen most lomtalanítok...
Szabó Péternek a győri elfekvőbe üzenem:
...magad a Plus-4-eddel együtt, és ne szidd kedvenc felelőtlen szerkesztőmet te..., mert velem gyűlik meg a bajod! (Ez a beszéd! — Covboy)
(Már elnézést, de nem találom a hirdetési díj befizetését igazoló csekket, vagy annak másolatát — CoVboy)
Még nincs vége, de ami most következik, annak külön oldal jár!

NEWSPAPER QUEST 2.!!!
Dráma legalább 2 felvonásban
Szereplők: én (a legfontosabbal kezdjük!)
Tanárok
Újságosok
Postás
Postai alkalmazott + valaki más
haverok
1. szín:
Cegléd Gimi udvar
Én: — Kíváncsiság mardosá lelkemet!
1. haver: - Ó mondd, miért!
Én: — Vajh...
2. haver: — Vajh?
Én: — Vajh megjelent-é már a Cov?
1. haver: — Reggel az újságosnéni orcáján heveny mérgezés tanújelét láttam.
Én: — Eszerint hát megjelent.
2. haver: — Jertek, nézzük meg!
(Elmennek az újságoshoz)
Én: — Fogadja hódolatom ó újságosok gyöngye!
Újságos: — Mit akarsz kocsög? Na bökd ki, mer' hosszú még a sor!
Én: — Mély tisztelettel csak azt szeretném megkérdeni, hogy rendelkezik-é Cov-val, s ha igen, úgy adna-é belőle csekély anyagi ellenszolgáltatásért?
Újságos: — Cov? Ammeg mi?!
Kórus (felhördül): — Nem tudja, mi a Cov! óh szörnyűség!
Én: — A Commodore Világra gondoltam!
Újságos: — Na b**** meg akkó mér' nem azt mondod! Itt van, nesze! 99 péz, de neked száz!
Én: — Tessék, és köszönöm mély tisztelettel...
Újságos: — Na, kopj má'le a **csába
Én: — Még egyszer köszönöm és isten önnel.
(Balra el)
2. szín
Postaláda mellett a lépcsőházban
A postás jő.
Én: — Óh kedves póstásom, hozza-e nékem a levelet?
Postás: — Ja! Valami Com-ware nevű ürge írta.
Én: — Végtelenül boldoggá tenne, ha nem dobná be a postaládába, hanem ideadná nékem.
Postás: — Asztán mér'?
Én: — Talán azért, mert ellenkező esetben kénytelen lennék fogorvosát egy kis különmunkához juttatni!
Postás: — Ja, az más! Azé nem kell pattogni! Tessék! Boldogulj vele ha tudsz!
Én: — Végtelenül hálás vagyok ezen tettéért!
(Elveszi a borítékot)
(Kibontja a borítékot, közben postás jobbra el)
Én: — Óh, egy csekk, melyet befizetve régebbi Cov-okat kapok. Minő boldogság!
(Örömtől repesve jobbra el.)
2. Felvonás
1 hónappal később
1. szín
Posta egyik ablak félig alvó alkalmazott.
Én: — Lekötelezne, ha ellátna egy rózsaszínű postautalvánnyal, ugyanis az itt látható egy borítékban megrongálódott!
Alkalmazott: — Tessék, adok kettőt, mer' úgyis elb***od!
Én: — Köszönöm, hálára kötelez.
(Kitölti a csekket, majd visszamegy az ablakhoz.)
Én: — Ím a csekk, melynek befizetése után 532 forinttal leszek szegényebb (500 forint felett nem kell 50 forint postaköltséget fizetni!)
Alkalmazott: — Na, most rá****tál f***ikám! 40 Ft kezelési (feladási) sikkasztási költség! Na ide vele!
Én: — Óh jaj ez rettentő! Szerencsére 600 Ft van nálam. Tessék.
Alkalmazott: — Na vidd má' nesze!
Én: — Köszönöm. Hát ezt is elintéztem
(Boldogan el)
2. szín Reggel útban a gimi felé

Az újságosbódé mellett
Én: — De csitt! Mi ez a zaj?
Újságos: — A k**** életbe meggyütt ez a sz**!
Én: — Ugyan miről beszélhet most ő?
(Odamegy a bódéhoz)
Én: — Mire véljem ezen kijelentését?
Újságos: — Itt ez a Cov vagy mi a sz**! Valami bádoglovag van az elején meg egy gebe
Én: — Oh, bár kaphatnék belőle egy példányt!
Újságos: — Na jó, nesze! 100 Ft az ára!
Hát lássuk a postát!
1. haver: — Ne talán a szemedet villám kápráztatá el, hogy nem látod: Becsengetés hamarosan eljöve!
Én: — Akkor hát szedjük lábainkat!
(Gimi felé sietve el)
3. szín
Magyarterem első óra
Cov olvasása közben
Magyartanár: — Hová merült el szép szemed világa?
Én: — Oh, semmi, semmi, csupán megzavarodtam.
Magyartanár: — Láttam, hoy olvasol valamit!
(Odamegy)
Magyartanár: — Mi ez? Cov? Add ide! Órán nem olvasunk!
Én: — Jaj, ne! Csak ezt ne! Inkább ellenőrzőm váljon igazgató martalékává, de ezt ne!
Magyartanár: (Elveszi) — Így hát!
Én: (Reményvesztve) — Életem immár értelmét vesztette, nincs már dolgom e világon!
(Holtan összerogy)
(A magyartanár rémülten nézi)
Magyartanár: — Jaj mit tettem én! Megfosztva őt élete értelmétől a halálba kergettem!
(Kiugrik a nyitott ablakon)
Kórus: — Így lett hát vége eme történetnek, meghalt a hős kit Cov-jától fosztott meg a galád világ!
Covboy: — Má megint valaki, aki *Robert Redford*-nak képzeli magát...
(Függöny)

Na hogy tetszett legújabb költeményem?
Nekem nagyon. Néhol a levélben betettem lehetséges válaszaidat (használd fel!) **(Magamat? Soha! CoVboy)**.
Ha jól bánsz a tehenekkel, akkor sört is küldök **(Akkor mire vársz még? CoVboy)**!
Lassan befejezem (de miért ilyen lassan! — Covboy) a levelem, mert elfogy a paper és hancu mesternek sem írhatok pl. izé Wc papírra.
Na good bye! It Was DOMO
Alias DOMONICS RÓBERT
From Cegléd
Ui: Mint a kézírásomból. Ugye milyen jó, hogy nyomtatott betűvel írtam?! (A legjobb az lett volna, ha egyáltalán nem írtál volna! - Covboy) **(Benned egy lángész veszett el — CoVboy)**
Mindez történt 1993. május 3-án.
YIKKESSSS!
CoVboy: Leveledből arra a következtetést kellett levonnom, hogy Te erősen HANCU maestro nyomdokaiba kívántál volna lépegetni, az ő marhaságait persze nehéz túlszár-nyalni. Hogy mégis miért nem haj(l)ítottam a leveledet nagy ívben a cooka felé annak az az oka, hogy itt ott sugalltál némi értelmet is a sorok között, ez a no-vella szerűség pedig nem is sikerült olyan rosszul, kár hogy ezeket a sorokat már nem a suliban, hanem a nyári szünetben olvasod, pedig úgy megnéztem volna a magyartanárod orcáját, amikor magára ismert volna az előbbi sorok valamelyikében. Most gondold el, mekkora élménytől fosztottad meg szegénykét, ámbár még szeptemberben bepótol/hatod. Irodalmi pályafutásodhoz meg egy nagy ka-lappal.

Mega-letter 1993/x&%#4skrccs

Hi, CoVboy!
Miért van az, hoy én legalább 2 nappal később kapom meg a CoV-ot, mint a Nagy Zoli? **(Talán azért, mert akik nálam valaha rossz-ponto(ka)t szereztek, azok pontonként 1 nappal később kapják meg az újságot. Nincs nagyobb kínzás, mint az új CoV visszatartása — CoVboy)** Amúgy a decemberi duplaszám és az új évfolyam első száma között mit csináltatok januárban? **(Januárban éppen az új évfolyam első számát csináltuk — CoVboy)** Mert én pl. nagyon unatkozok, mivel nincs CoV. Ez eddig 1 db kérdés. Most csakazértis megkérdezem, hogy lesz-e új logo. Már csak azért is, mert mire erre tőled választ kapok, addigra már rég megtudom. Mert kb. (max) 2 nap múlva jön a CoV.
A 31. Ha esetleg nem február lenne, hanem mondjuk június, akkor az egész mondjuk vonatkozzon a CoV 35-re.
(Barátom, neked lottózni kéne — CoVboy)
Más. CoV'93 Évkönyv nem lehetne pl. nyáron, de még 93-ban? (Es ebben az évszázadban) **(Nyáron különszám lesz, Évkönyv meg még '93-ban, most már okosabb lettél? — CoVboy)**
Vélemény a **LOGO**-ról (saját).
Szerintem kéne valami új logo, de nem évente, hanem félévente kéne lecserélni a logo-t. Az, hogy az új logo azt okozná, hogy az újságárusoknál senki nem találja meg a CoV-ot, hülyeség. A logo ugyanis tartalmazza azt a varázsigét, hogy CoV. Többé-kevésbé olvsahatóan, mármint a nem vakok számára. Meg különben is. Aki előfizeti a CoV-ot, annak semmi gondja nem lesz a logoval. Aki meg nem fizeti elő és képes minden (illetve majdnem minden) hónapban egy halomszor mászkálni a süketnéma újságosokhoz, az nem komplett.
Na ezt kiveséztem.
(Ha jól sejtem, Te előfizető vagy. Akkor meg mit fecsegsz itt össze-vissza, hisz most mondtad, neked nem tökmindegy? CoVboy)
Címlap: Remek, maradhat úgy, ahogy van, de szerintem a címlapot nem kéne teleírkálni azzal, hogy milyen játékleírások vannak a CoV-ban. És nem kéne ezen játékok fényképeit odarakni. A tartalomjegyzéknek tehát megvan a helye (nem a címlapon). Amúgy jó a címlapkép.
(Ezzel azért nem mindenki így van. Tekintettel arra a tényre, hogy a CoV hemzseg a színes játékfotóktól, a tartalom ilyen színes kiemelése az olvasók többségének elnyerte a tetszését — CoVboy)
Belső: Nem győzöm hangsúlyozni TÖBB KIS GETTO GRAFIKA KÉNE! Több CoVboy posta (mondjuk 8 oldal) is kéne meg még több programozástechnika. Meg több olyan információ, amit a 64-es kazettások is meg a többi 64-es is használni tudna.
(Erről már olvashattál a bevezetőben, de egyetértünk — CoVboy)
Ebből kéne több, és mindenképp kicsit kevesebb Amiga, PC-leírás (főleg a Monkey Island I. hosszúságúakra gondolok), de főleg legyen kevesebb Plus/4 leírás.
64-Plus/4 háború:
A Plus 4-eseknek esélyük sincs.
A 64 sokkal jobb. Ezt elemezzük:
Grafika:
A Plus/4 több színt ismer, de nem több (amúgy látta már valaki 64-en a 120 COLORS demot?)
Zene:
A Plus/4 egy röhejlylylyjj. Egy baromi nagy nulla a 64-hez képest.
Basic:
Jó a Plus/4-é V3.5, de ha jól tudom, nem a BASIC körül forog a világ.
Sprite-ok:
Nincs miről vitatkozni. +4 = semmi
Szoftverháttér:
Na, ná, hogy már megint a 64 a jobb.
Összesítve:
A 64 sokkal jobb, mint a Plus/4.
(Ha jól emlékszem, egyszer már lezártuk ezt a vitát. Mondd, véletlenül nem Te írtad a múltkor azt a levelet a győri Plusisok nevében? Ha igen, elég ocsmány dolog tőled így szítani a feszültséget. — CoVboy)
Már egyelőre abbafejezem az írkálást. Annak esélye, hogy válaszolsz: nulla. (Nem is kérdeztél semmit. - CoVboy) **(Nocsak, ez az automatikus beszúrósdi már egész jól működik, ha ez így megy, a jövő hónapban tényleg elmehetek szabira... — CoVboy)**
Persze hogy nem (csak 2 kérdőjel van az egész levélben).
Mivel azonban a választ hiába várom, sose érkezik meg, inkább válaszolok helyetted:
Nem! Lehetetlen! Ez paradoxon! Inkább kössünk megállapodást. A sorsoláson az összes nyeremény + a 20 ember 700 Ft előfizetési díja nekem ítélve és utána nem írok több levelet. Na? Jó üzlet? (Már 4 kérdőjel)
És még egy halom: ???????????????
Tessék, most van mire válaszolni.
(OK, benne vagyok, most éppen nincs egy darab nyeremény sem, úgyhogy megtarthatjuk a sorsolást. Így az összes nyeremény a tied lehet! Ezt követően 20 db. 700,- Ft-os előfizetési csekket adj fel a bankszámlánkra, ígérem, hogy mind a 20-at visszaküldjük, ha betartod a szavad és többé nem zaklatsz a leveleiddel! — CoVboy)
Date: 1993.02.16. (21:53)
FÁBIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

(Ezt még mindig én, azaz Fábián Sándor írtam)
Ma ugyebár szerda van (nálunk, nálatok biztos nem, mikor ezt olvasod). Méghozzá február 15-én kezdődő hét. És hol a CoV#31? Sehol. Na jól van, nem szarozok: Ha nem küldítek el a CoVomat azonnal, a Hágai Nemzetközi Bírósághoz fordulok és beperelek mindenkit a CoV HQ-ról. Vagy megtérítitek a 74,- Ft-os kárt (+ az idegrendszeremben okozott várakozás általi kárt, ami kb. 586238913582 $) vagy életetek végéig börtönben fogtok ülni és ledolgozhatjátok az 586238913582 $ + 74,- Ft + ÁFA adósságotokat. Ennyi! Most remélem sikerült mindenkit halálra ijeszteni.
(Most nagyon megijedtünk! Mindamellett, hogy azóta valószínűleg megváltozott kártérítéssel kapcsolatos igényed, igen valószínűnek tartom, hogy azt sem tudod, merre van Hága. — CoVboy)
Még élnek az általam és Nagy Zoli által elküldött POKE-ok? Komolyra fordítva a szót. Egy, azaz 1 db CHEAT a *LEGIONS OF DEATH*-hoz:
Akar valaki nagyon sok hajót? Teendő: Vegyél a játék elején 1 db hajót! Mint tudjuk játék közben is lehet hajót venni. Ha játék közben veszel hajót, nem fogy a pénzed. Hátrány: a játékközbeni BUY-nak nincs COPY ikonja úgyhogy egyenként kell a sok hajót megvenni.
Egy kis PRG. TECHNIKA
(Ezt átküldtem a megfelelő helyre! — CoVboy)

Amúgy mit szólsz CoVboy, hogy nem csak baromságokat tudok írkálni?
(Meg is voltam lepődve, meglepetésemben be is nyomtam egy sört. Hogy miért nem cut-oltam ki a fenti infókat a leveledből? Arra az a magyarázat, hogy úgyis sokan morognak a 64-es programozástechnika hiánya miatt. Így legalább én tisztára mostam magamat, ha nincs a CoV-ban 64-es prg.-techn., akkor az nem rajtam múlik, ne engem szidjatok, hát látjátok, én mindent megteszek az ügy érdekében. — CoVboy)
Date: 1993. 02. 17.
Time: 15:58
A műsorvezető Fábián Sándor
nemes vitéz és lovag volt
GAME OVER

Ne ez azért már egy kicsit sok! Kedd: CoV sehol, na nem baj, majd talán holnap. Szerda: CoV sehol, ha nem baj, majd talán holnap. Csütörtök: CoV még mindig sehol, na me baj, most már biztos, hogy holnap jön. Péntek: És tessék, ilyenre még nem volt példa a történelemben. Erről megint ki tehet? Remélem nem ti. Olyan még sose volt, hogy csütörtök után kaptam meg a CoV-omat. Ez most micsoda? Összeesküvés ellenem? Amúgy nem tudom miért nektek mondom. Szerintem a szemétlá-

da, *****ágyú postások az okai mindennek. Azt még csak elviselem, ha a napilap nem minden nap 8 helyett 11-kor jön vagy 13-kor. (Bár ennek is a rohadék postások az okai). A napilapot ugyanis nem várom, mert csak a TV-műsort olvasom el belőle. Itt Csanakon úgy látom, senkinek sincs időérzéke. A tahó bakter a vonat érkezése előtt min. 15 perccel leteker a sorompót, nehogy baleset történjen és a vonat elhaladta után min. 15 percig lenthagyja a sorompót ugyebár elkerülvén a balesetet **(A vonatok milyen sűrűn járnak? Félóránként? — CoVboy)**. A kocsisor baromi hosszú. Mikor aztán felnyílik a sorompó, már mindenki alig várja, hogy a gázra léphessen. A sorompótól nem távol, de nem is közel elhelyezkedő kereszteződésnél a kocsisor tömegkarambolt okoz. Én azt hiszem, tökéletes mértékben elkerültük a balesetet. Időérzék = 0. Postásoké szintén., Veletek amúgy semmi bajom. Csak a terjesztéssel! Nem a ti hibátok, úgyhogy nem kell megsértődni, de a Jenőnek ezért át lehet adni. A levél már a 3. résznél van. Nem kell félni, nem megyek 10-ig se. Csak olcsóbb egyben elküldeni.

(A postai továbbítás ügye egyébként valóban egy kiismerhetetlen útvesztő. A visszajelzések alapján az előfizetőink úgy kb. 10 napos szórással kapják meg az egy napon feladott CoV-okat. — CoVboy)

Amúgy addig nem küldöm el a levelet, amíg a CoV meg nem jön, mert még ebbe a levélbe le akarom kritizálni. (A CoV a Nagy Zolinak se jött még meg). Na mára végeztem.

Date: 1993. 02.19.
Time: 13:31

Nem gépelte el valaki azt az 1993. február 15-öt? Csak azért kérdezem, mert már 1993. február 22-e van. Szerintem most a megrendelők és előfizetők pénzén a Bahamákon röhögtök. (Majd adjátok meg az ottani címeteket is!)

(Örömmel: HOTEL Commonwealth, P.O.Box.: N-4936, Clifton Pier, Nassau, BAHAMAS. Ez nem kacsa, ezúttal tényleg nem hülyéskedünk, ez a cím valódi, az persze más kérdés, hogy ezen a címen keresztül mikor kapjuk meg a leveleket — CoVboy)

A másik lehetőség, hogy csődbe mentetek az új kétkulcsos ÁFA miatt. Erről ennyit. Azért remélem ezen a héten jön a CoV.

(Csődbe hál'istennek nem mentünk, de ne kiabáld el ezt a kétkulcsos ÁFA-dolgot, lehet, hogy amikor ezeket a sorokat olvasod, már 10 % lett abból a 6-ból. — CoVboy)

Következő: QUESTION: lehetséges-e az, hogy a CoV 31 1993. 02. 23-án nem jött még meg. Az előfizetési csekk fénymásolatát nem küldöm el. A nevem (Fábián Sándor) úgyis bent van a nyilvántartásban. Úgyhogy ellenőrizni lehet. Ha nem jön a CoV a héten, akkor mérges leszek.

Date: 1993. 02. 22 — 1993. 02.23.
Time: 15:46

(Nyugalom, ez nem lesz megalevél!)

Hát megtörtént. Megjött a CoV 31. Az előző 3 levélben leírtak egy részét visszaszívom. A PRG.TECHNIKÁT azért nem. A CoV előnyére változott. A LOGO jobb, mint a régi. Meg az egész külső. Azt viszont sajnálom, hogy a PRG.TECH és az elsősegély sehol. Mi az, hogy nincs rá hely? Hát ezt egyszerű lett volna megoldani. Egy leírás kihagyva és máris van hely. Egyszerű? Nem? Hát ez a 6. oldal CoVboyPosta egy megaévezet, sőt 2 is. Magához tért az 1,75. Csak az a kár, hogy a következő CoV-ban már nem lesz 6 oldal a CoVboy Posta. Örömmel hallom, hogy Kis Getto leszerelt. Remélem most lesz egy halom Kis Getto rajz.

(Na, van öröm ismét? — CoVboy)

Dömök Szabolcsnak üzenem, hogy ha nem humbug!!!, akkor küldheti a pénz, amúgy meg furcsa módon akar borítékot beszerezni.

Benkő Csabinak pedig a következőt üzenem: Naná, hogy a SCREENLOADER nem jó színes képhez. Ajánlom figyelmébe a PRG.Techn. rovatba küldött ART STUDIO V1.2.B-hez működő átalakító prg.-ot.

(Hallod Csabi? Lapozhatsz vissza — CoVboy)

Kicsit hosszú lett HANCU levele. Most nem tudom, miért kell ugrálni 11 levél miatt. És mi az, hogy kitartás, vagy kitartó vagy mittudoménhogymicsoda. Én kb. az 1992-es évben kb. 3-szor annyi, azaz 30, na ez azért túlzás, de ha a 204 oldalas Fábián&Nagy közös megahypergigasuperextra levelet is odaszámoljuk, akkor ez tetemes mennyiség. Havonta kb. 3 oldal az össz egy év 36 oldal + 204, az 240 oldal. Hónapokra szétosztva 20 oldal, ami legalább havi 5, azaz évi 60 levélnek felel meg. Na mégse túlzás a 3-szor annyi. És akkor még egy halom POKE-ot meg PRG TECHNIKÁT is küldtem meg sört is. Lehet, hogy 1993 nyarán is meglepiek egy big megalevéllel **(Jöhet, most úgyis üres lett a doboz, garantáltan nem kapsz rá 2 évig választ! — CoVboy)**. Már most mondom, mert jobb, ha felkészülsz. Az autogramom még egyszer sokat fog érni, (már most is):

Date: 1993. 02.24.
Time: 20:12
Fábián Sándor

A levél 3-ban ígértem egy basic karakterszerkesztő segédprogramszerűséget. Ám legyen!

(OK! Csak ne itt, akit érdekel, megint visszalapozhat — CoVboy)

Mára végeztem, még lesz egy rész.

Date: 1993. 02.25.
Time: 21:56
Fábián Sándor
Én (Fábián Sándor)
Zolika .... Sanyi .... Bali

Ebben a levélben most Baczoni András meséi lesznek:

Esti Mese # one

(A Baczoniról tudni kell, hogy 576-os, és hogy *****-****-****. Meg hogy mindenkinek mindent be akar mesélni.)

Time: 6 éve (I. mese)

B.A.: — Te, idefigyelj Sanyi, kilőttem ám egy űrszondát a Vénuszra!
S.: — Jé, tényleg? Hogyan?
B.A.: — Úgy, hogy kb. 11-kor, mikor anyu aludt, én kimásztam az ablakon, és lementem az udvarra. Rászereltem egy fényképezőgépet. Aztán kilőttem. Vót távirányító is. A 128 monitorán látni lehetett a képeket.
S.: — Nahát!!!???...

AFTER ONE DAY

S.: — Te, Hello Baczoni. Hogy állsz az űrszondával?
B.A.: — Három nap múlva visszajött. Meg vótak fényképek.

Tale Nr.02.
(No comment)

B.A.: — Helló, Zoli! Tegnap egész nap MICROPROSE SOCCER-tam, azám tök jól meg tudtam csinálni, hogy szögletből berúgom a gólt.
Z.: — Jas, hát az tök szörnyű! Én is úgy szoktam, hogy odapasszolom annak, aki ott áll, aztán berúgom!
B.A.: — De nem úgy, hanem úgy, hogy egyszerre érintés nélkül becsavarom!
Z.: — (Nem szóltam semmit, hadd higgye, hogy beszívtam)

(Kb. 2 hónapja, Nagy Zolival)

Tale Nr.03. (Miután be akarta szívatni velem, rá 2 nappal.)

B.A.: Szasz!
Pongrácz B.: (Mondta, hogy megkérdezi, hogy be-e lehet lőni szögletből a gólt.) Figyuzz, Bacó! Be lehet lőni a M.S.-be szögetből a gólt?
B.A.: — Hogyan lehetne? Mondta neked a N. Zoli, hogy be tudja lőni?

No comment Nr.2.

Tale Nr.04.
Helyszín: P. Baliék házában, előszobában.
Jelenlevők: P.B., B.A., P.B. anyucija
Történet:
P.B. le akarta cserélni a 16-osát 64-re.
B.A.: Nekem 128-am van, meg van hozzá kertridzs.
P.B anyja: Mijaza kertridzs?
B.A.: Én csináltam, apukám vette hozzá a tokot, én meg forrasztottam.
He-he!
P.B.: (Szégyenli a pofáját, hogy ilyen hülye barátai vannak!)

No comment 3.

Tale Nr.05. (kb. 3 éve)
B.A.: Nekem van ám olyan lézerpisztolyom, hogy a Test Drive-ban a kamionokat ki tudom lőni.
F.S.: Hol van, muti!
B.A.: Most nem tudom, mert az unokatesómnál maradt.

No comment 4.

Tale Nr.06. (kb. egy hónappal ezelőtt)
B.A.: Te, Zoli! Képzeld, tegnap a Test Drive 1-be megfordultam az úton szerpentinen!
N.Z.: (Hű, de! Erre én is kíváncsi lennék. Ekkora barmot)

No comment 5.

Date: 1993. 02.26
Time: 18:04
Fábián Sándor
Nagy Zoltán
Zolika ... Sanyi ..... Bali

Folytatódnak Baczoni meséi:

Tale Nr.07.
Hely: Suli után (ez idő volt), Nagy Zoli, Pongrácz hazafelé Baczonival
B.A.: Tudjátok mi az a SQR?
N.Z.: Négyzetgyök. Miért? Nem tudtad?
B.A.: Nem én nem tudtam, hanem a tanár!
N.Z.: Miért, tudod mi az a négyzetgyök?
B.A.: Hát az olyan, hogy négyzetre is lehet emelni, meg gyököt is lehet vonni.

AFTER ONE DAY

N.Z.: Sanyi, a tanár tudta az SQR-t?
F.S.: persze, hogy tudta, csak a Baczoni keveri a szart megint.

No comment 6.

Tale Nr.08. (néhány hónapja)
B.A.: Képzeld el! Tegnap édesanyám hozott nekem a munkahelyéről (adótanácsadó és könyvelői Kft.) nitroglicerint, hogy kísérletezzek vele.
P.B.: (Érdeklődő arccal) Tényleg? És a házatok még egybe van?
B.A.: Egybe. Kipróbáltam, mi van, ha lecsöppentem a padlóra. Nagyot puffant. Lett egy kis mélyedés. Aztán gyorsan bebetonoztam. (Asse tuggya mijaza beton) Aztán ráhúztam a szőnyeget.

No comment 7.

Most nem jut eszembe több. Ja mégis!
B.A.: Tegnap este megfigyeltem az UFO-kat az ablakomból. Vannak nagy ablakaink.
A Baczoni ablakán ki sem lehet látni.

Befejezésül:
VÉGE
folyt.köv.

Itt közlöm a NEVERENDING STORY gépi kódú listáját:

```
1000 JMP $1000
```

Ugyanez BASIC-ben:

```
10 GOTO 10
```

Most bazi nagy autogramok jönnek:

(Itt bazi nagy autogramok következtek — CoVboy)

Date: 1993. 02.26.
Time: 18:57
PLACE: IN NAGY ZOLIS ROOM

Mint mondtam, nem lesz megalevél. Úgyhogy ezek már az utolsó sorok. Remélem a Baczoni féle Esti Mese tetszett. Amúgy nem hülyéskedtünk, ez a Baczoni tényleg ekkora ökör. Amúgy meg beharangozom a következőt: Ezentúl a Nagy Zoli meg én vagyunk a VCG. Azaz a Very Clever Guys. Ma délután meg tegnap is pl. demot boncoltunk vagy boncoltam. Nem ismered a BUBBLE IN ILC-t? Meg a FREE GRAPHIX-t, meg a NOTE WRITE-t? **(Miért, ha nem ismerem, akkor mi fog történni? CoVboy)**

Mindenképpen válaszolj!

FÁBIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

Ez volt a leghosszabb levelem a 204 oldalas Gigát nem beszámítva.

Date: 1993. 02.26.
Time: 20:25
Konec (LETTEROVER) THE LETTER FROM VCG (nem W-vel!!!)
Fábián Sándor
Szasz CoVboy!

CoVboy: A nagyi nekilátott borogatást

gyártani, amikor végeztem leveled elolvasásával. Hát hogy valami nincs rendben nálad az már biztos, de csípem az ilyen tagokat, akik jól elhülyéskednek, miközben elbújtatnak az infó között némi hasznos szakmai anyagot is. Ebben közös a hangnemünk, és ezért is választottam leveleteket a mostani Postába. Mondjuk az esti mese annyira azért nem tetszett, de legalább alkottam valami képet erről a B.A. nevű úriemberről. Fel is írtam a noteszomba, mert bántcsa a csőrömet. Ja, még egy dolog. A Games Centeresek üzenik, hogy egy darab kazettát sem kaptak tőled, vagyis nagyon Jenő-szagú a dolog. Így aztán nehezen tudják felvenni az általad kért stuffokat.

Kisokos

Gyerekek!
Van egy szuper ötletem! Nem gondolkoztatok azon, hogy milyen kevés szabad hely van egy kb. 1 MB-ra formázott lemezen? Mert én igen! És milyen drága? Kb. 1 DM! Az ötletem a következő: Használjunk videokazettát adattárolásra! Egy kis meggyőző számítás: vegyünk egy 240 perces videokazettát. Ez 14.400 sec. Egy sec. képhez a film 24 állóképet használ. Ezen a kazettán tehát 14.400 x 24 = 345.600 képinformáció van. Egy kép információtartalmát úgy 100 KB-nak vehetjük, vagyis az említett kazettán 34.560.000 KB, azaz 34.560 MB információ van. Ez megfelel ugyanannyi lemeznek! E mellett még a CD lemez is nevetséges tárolókapacitású! Mindez 10 db. 3.5" lemez áráért! Gyakorlati megvalósítása sem ütközhet akadályba. Könyörgök, csináljuk meg!
KÁLMÁN PÉTER feltaláló, Szolnok
CoVboy: Úgy látom egy újabb Einsteinnel állunk szemtől szembe. Javaslom, hogy az ötlettel menj be a Találmányi Hivatalba. Biztos fogsz kapni egy kis cukorkát, amíg kihívják azokat a fehér ruhás bácsikat. Az ötlet egyébként első hallásra magával ragadó, ám ha belegondolunk, a megvalósítás a „Mese a ?Load Error-ról" c. történet folytatását jelentené...

Forgószinpad

CoVboy: Eltaláltad Halas!

Helló CoVboy!
Légy oly szíves értesíts, hol tartják meg (ha egyáltalán megtartják az idei számítógépes karácsonyt. Keszthely, 1992.X.22.
PENZER GYULA, Keszthely
CoVboy: Egy nagytakarításnak mindig megvannak a gyenge pontjai. Pl. előkerülnek muzeális értékű levelek is. Nos, kedves nagyrabecsült levélíró. Elnézésedet kell kérnem, hogy leveledre csak kisebb késéssel tudok válaszolni, de tudod a sok munka. Nos, kérdéseddel kapcsolatban el kell mondjam, hogy gőzöm sincs, az idei alatt mit értesz, hiszen már 1993 júniusát írjuk. Kérlek, hogy legközelebb időben add fel a leveledet, és azt is írd meg, melyik évre gondolsz. Előre is köszi!

Hi CoVboy!
Úgy néz ki, hogy januárra össze tudunk szedni az öcsémmel 50 ezer Forintot **(Ti is szélvédőket mostok a Blahán? CoVboy)**. Ez ugye Amiga 500-ra elég, de PC-re? Ezért úgy gondoltam több részletben veszem meg a PC-t. A másik dolog: tudsz valahol olyan helyet, ahol Spectrum ROM-ot lehet kapni?
BAYER SZABOLCS, Pécsvárad
CoVboy: Hogy érted azt, hogy több részletben? 1 gépet több részletben fizetve, vagy a gépet darabonként megvéve? Ez nem mindegy. Mindenesetre véleményem szerint jobban jársz, ha mindjárt a végleges konfigurációt veszed meg, mintha állandóan bővíteni, cserélgetni akarod benne a dolgokat. Spectrum ROM egyébként nálunk is van vagy három, itt a fiók mélyén ROM-okban hevernek a megfáradt masinák. Mellesleg abszolute nem tudom, hol árulnak még hozzá valamit.

Cső Nyunyi!
Figyusz, azt regélik, olyan jól megy neked a HQ-n, hogy fényűző életet élsz! Adj má' tanácsot, ezt hogy lehet elérni?
TOMPA KÁROLY, Budapest
CoVboy: Erre nagyon egyszerű a recept. Menj el egy KERAVILL-ba, és végy egy elemes zseblámpát. Ezt már megúszhatod uszkve 200-300 forintból. Várd meg az estét, majd amikor besötétedett, állj ki az út közepére, tartsd magad elé a zseblámpát, és kapcsold be. Ekkor annak rendje módja szerint egy fénnyaláb indul el magad előtt úgy közel a fénysebességgel. Most kezdj el futni, de igyekezz, mert a fénnyaláb eleje már isten tudja hol jár. A fényűzésre ez a legegyszerűbb recept, és — mint említettem — viszonylag olcsón meg lehet úszni!

Helló CoVboy!
A sok ökörség mellett néha igazán beszélhetnél magadról is, mondjuk pl. arról, hogy mi a kedvenc városod, meg ilyesmik.
KRESTYÁN HAJNALKA, Debrecen
CoVboy: A női nemet az e havi CoVboy Postában egyetlen levél képviselte, ezért pofátlanság lett volna kihagynom. Kedves Hajni! Leveled egyéb részleteire személyesen fogok válaszolni, nem kívánom kiteregetni a szennyest. Ez a kérdésed viszont tényleg meglepett. Ilyen világjáró csavargó, mint én, vajon hol érzi igazán jól magát. Nos, az én kedvenc városom a lek-város. A lekváros Tirana neve volt még a török hódoltság alatt, mivel a törökméz és a lekvár az akkori reggelik mindennapos kelléke volt. Róla nevezték el a pénzüket is: LEK. Tirana egyébként TIR-Annából képzett szó, aki hölgy létere kamionos volt, és az albán határőrizeti szerveket a legtöbbször tudta kijátszani, hogy bejusson lekvárosba. Annus pedig CoVboyné (volt), rajta keresztül szerettem meg lekvárost.

Hali CoVboy!
Miért nincsenek benne mindigg a CoV-ban a levelezőlappok? (Bocs, de sz** a billenntyűzetem)
GARAI MIHÁLY, Szeged
CoVboy: A levelező lappok most nagyon el vannak foglalva a levelező észtekkel, litvánokkal, meg lettekkel.

Azt mondják Ózon-lyukas a föld. Ezért mi nyáron így fogunk napozni. Jó nyaralást mindenkinek!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az elmúlt havi rejtvény szövege nyomdahiba miatt tévesen jelent meg. Ezért ezúttal két rejtvényt adunk fel. Az első rejtvény a múltkori számunk (CoV 34) rejtvényének képeivel kapcsolatos. A 4 Origin játékról készült képből 3 az ULTIMA sorozat 1-1 részéről készült, a 4. a kakukktojás. A második rejtvényünk itt lejjebb látható, és ezúttal a sportjátékok kedvelőinek lehet szerencséjük. Felsorolunk 5 játéknevet, ebből 4 szerepel a képeken. Az 5. játék a kakukktojás. A játékok: Microprose Soccer, Gary Lineker's Hot Shots, Fighting Soccer, World Cup Soccer, Gazza's Super Soccer. Azok között, akik már az egyik kakukktojás játéknevet eltalálják, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki. Akik mindkét játéknevet eltalálják, azok között pluszban egy Walkman is kisorsolásra kerül. Beküldési határidő: 1993. július 26. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernétek...

